2007年 总第256期

Popsoft

大众软件®

半月刊

零售5元



www.popsoft.com.cn

用和娱乐的第一选择

23



给不给钱？你说了算！

梦想世界 在线

www.henhaoji.com

永久免费、包月、点卡，三版公测


ISSN 1007-0060

年度优秀创意 爆笑纸片CS



patrix

Impossible is everything



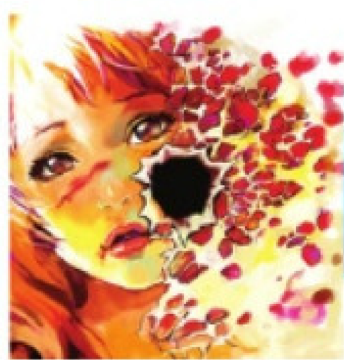
V1.0《爆裂天使》

12月13日强力公测

要爽有纸客 WWW.QWD1.COM

广告创意 无限YY 如有雷同 纯属巧合

Patrix to the Core



独创的爆裂终极技能



千奇百怪的趣味武器



丰富多样的游戏模式



耳熟能详的经典场景

CONTENTS 目录

2007年第23期 总第256期

23
2007
本期推荐

实用软件

口袋里的世界

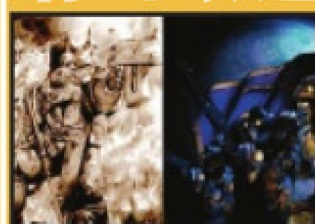
——口袋系统的移动办公计划



要消除U盘在新电脑上数据无法被识别、害怕染毒等不便，整合了智能U3技术的闪盘是最好选择。

锋利的盾

你可以选择



如今的暴雪俨然一派电脑游戏业领头人的姿态。其下的无数Fans之赞美声更是一日不绝，仿佛暴雪领军天下已是现实一般。现实真是如此吗？

攻城略地

工人物语

——帝国崛起



整整16关充实的内容足以证明，制作小组的精力显然都集中在游戏内涵而不是表现形式上。

新品初评

游戏利器

——微软SIDEWINDER鼠标



最强游戏鼠标？SIDEWINDER重出江湖。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 笞笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年12月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

前线地带

编辑部报告

"新"才是灵魂

今年去了日本的东京电玩展，前些日子也看了看北京的网博会；早年间也曾去看过美国的E3，以及在上海的ChinaJoy。比较起来其实无论规模之浩大、展台之华丽、赠品之丰富，节目之繁杂，还是会场上MM的暴露程度比往届都是有过之而无不及的。特别是令人振聋发聩的音箱（没有打错字，绝对不是音响）效果，确实是世界领先水平。但无论是网博会还是ChinaJoy每每看下来总是感觉还差着些什么，假如一个人不聋不傻，也不好色，对行业也算有些了解，我想他在展厅中的时间绝对不会超过半个小时。比之当年苦战E3三昼夜（白天会场采访，晚上写稿传图），以及今年TGS的4天全程跟踪，为何当时就没有感到过乏味，没有过逃离会场的闪念呢？有人可能会说，你崇洋媚外啊。可是如果这样，想想好不容易跑到国外，就更应该用更多的时间去看看会场外的"花花世界"，何以至今回忆起洛杉矶和东京对于市区的感觉能如此陌生呢。

如今仔细想来，原因只有一个字"新"。我们的网博会也好，ChinaJoy也罢，乍看起来确实也是有模有样，在姿色上不分高下了。但是我们展示的都是什么呢？基本上还是在运营和即将运营的游戏。说实话，每个厂商的展台难道不是在靠赠品吸引着眼球么？我们缺乏的其实就是展会的灵魂与核心，我们缺乏新游戏，新技术。我们的展会上你看不到明年甚至后年会上市的游戏新作；你看不到3年或5年后会广泛应用的新技术；你也看不到知名或不知名的游戏制作人为你侃侃而谈。这就是我们展会热闹有余而绝无回味的根本原因。

当然造成这种情况是多方面的，比如厂商的参展热情和原动力；原创内容缺乏而国际化不够；运营商杀鸡取卵式的经营模式也不会让一款都能参展演示的产品再推上一年半载才上市，实际的情况往往是我们有些产品的开发度连国外展会上试玩产品的都不到，就已经被强逼上市了。但是我还在这里提出这个问题，因为我们渴望着我们自己的展会能真正市场化，因为一个市场化的展会必须有创新才能有灵魂，只有这样我们自己的展会才能百尺竿头更进一步。

King@popsoft.com.cn

完成于网博会

下期预告

实用软件： 新年造势计划
硬件评析： 千元级显卡横向评测
锋利的盾： 2007鹰头马游戏颁奖晚会
攻城略地： 英雄连——抵抗前线

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只



陕　西	贺俊凯	黑龙江	刘天阳
北　京	刘京涛	辽　宁	左　琦
湖　北	郑　毅	天　津	侯东雷
四　川	刘延发	云　南	满　坤
浙　江	高　钟	江　苏	朱　越

读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套



河　北	郑　昊	河　南	王光辉
甘　肃	高　博	吉　林	孙鹏
新　疆	吕政成	广　西	黄皓
青　海	严　林	广　东	霍健欣
陕　西	张　凯	福　建	王文敏

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

十三亿华人 十三亿生肖 十三亿人的《生肖传说》

2008年1月即将隆重内测



12ha.com

广受玩家好评的经典2D网游
即将推出典藏修正完美版

2d玩家期待的巅峰之作
2008年暑期即将推出

上海鸿利数码科技有限公司 客服电话：086-021-50584804

手机隐私的保护神“隐形卫士”

移动通信技术飞速发展的今天，手机终端成为大众移动应用的主要载体。随着手机的普及，人们发现手机给人带来方便的同时，也会给工作和生活带来不便。而今，一切问题只需要小小的隐形卫士软件便能解决。

隐形卫士软件主要包含三大功能：来电来短信防火墙、远程遥控、防盗追踪。

一、来电来信防火墙

1. 主要提供三种拦截模式：只拦截黑名单、部分挂断（除白名单外）、全部拦截，通过主菜单的“短信拦截”“来电拦截”可以选择。

（1）选择只拦截黑名单是指当来电或来信号码在黑名单里时，将来电或短信拦截挂断，使其不在手机系统中显示，却可以在拦截记录中找到详细记录，拨叫方只能听到“对方正忙”。否则正常接通。

（2）选择部分挂断（除白名单外）是指当来电或来信号码不在白名单时，将来电或短信拦截，使其不在手机系统中显示，同样可以在拦截记录中找到详细记录，拨叫方只能听到“对方正忙”。如果来电或来信号码在白名单时则正常接通。

（3）全部拦截是指当来电或来短信时，无论来自何处都被拦截，拨叫方只能听到“对方正忙”。

2. 黑白名单可以在“短信拦截”“来电拦截”中建立和管理，有多种方式添加名单：输入联系人姓名、电话号码；从手机联系人里添加；从手机通话记录里添加等。

3. 来电被拦截后可选择指定内容回复短信。

4. 拦截模式可以定时设置，可以在主菜单“定时设置”中设定拦截作用的时间区域。当开启定时的时候，在定时时间段内按照设定的拦截模式工作，在定时时间段外按照关闭拦截工作。

5. 本软件会将所有拦截的电话和信息做拦截记录，并可以清除。

二、远程遥控（遥控指令实例可见附录）

当你的手机不在身边时，你可用任意一台手机发送指定命令格式给隐形手机，使它按照你的指令悄无声息地开始工作，指令主要分为三类，具体格式如下：

命令格式：[x－电话号码；*－密码；y－姓名]（密码初设为1234 可在“系统设置”中修改）

1. 设置拦截模式

（1）黑名单密码：隐形手机收到此短信命令后将会以“只拦截黑名单”拦截模式工作。

（2）白名单密码：隐形手机收到此短信命令后将会以“选择部分挂断（除白名单外）”拦截模式工作。

（3）全部拦截密码：隐形手机收到此短信命令后将会以“全部拦截”拦截模式工作。

（4）关闭拦截密码：隐形手机收到此短信命令后将关闭拦截功能，来电或来短信时隐形手机正常接收。

2. 转发设置

（1）转发通知到x密码：将来电和短信用短信的方式转发到用户指定的手机上，同时用短信的方式通知来电来信人你现在正在用x这个号码。

（2）取消转发密码：取消转发通知到模式。

3. 回传电话簿设置

（1）回传y密码：将指定的联系人的电话回传到手机上。

4. 帮助密码

（1）帮助密码：通过短信方式获得本软件的遥控命令帮助说明。

三、防盗追踪

如果你的手机被盗，只要手机换了SIM卡，就会发一条短信给你所设定的信任号码（在主菜单的“系统设置”中可设定），这样你就可以知道是谁拿了你的手机，起到了防盗追踪的作用，另外你还可以发一条锁定手机的短信指令，使你的隐形手机无法正常使用。指令格式如下：

（1）锁定密码：锁定隐形手机，使其无法正常使用。

（2）解锁密码：解锁隐形手机，使其恢复正常使用。

（3）销毁密码：销毁隐形手机中的客户资料（包括短信、电话本、本地资料）。

以上是本软件主要的功能和操作说明，另外，主菜单中有帮助说明，说明本软件的使用方法。

四、适用机型

Windows Mobile操作系统手机、Nokia中高端系列手机、Sony-Ericsson UIQ智能手机、MOTO Linux系列等，以及三星、西门子、松下等品牌的智能手机。

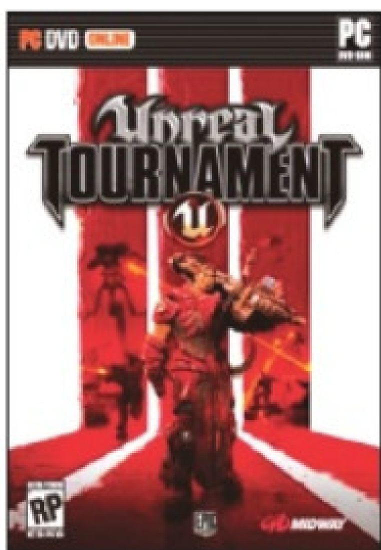
五、运行环境

Windows Mobile 5.0 For PPC,Windows Mobile 6.0 For PPC,Symbian Series



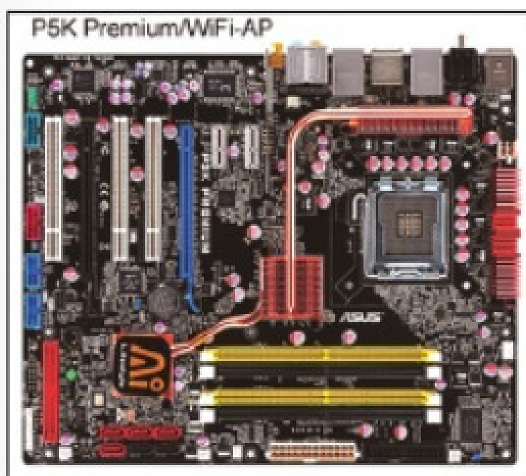
激爽《虚幻竞技场3》 结盟华硕黄金三剑客！

Epic出品的最新《虚幻竞技场3》最令目前玩家关注的，还是它无与伦比的画面质量。通过强大Unreal Engine 3.0引擎的帮助使得这款游戏能够支持64位色高精度动态渲染管道，并以此获得诸如光晕、镜头光环乃至景深级别的高难度3D效果！同时《虚幻竞技场3》还可以支持高级的动态阴影技术，如阴影体积、阴影遮罩、软阴影技术，配合法线贴图、动态高光渲染与反射效果、平行光/聚光灯效果、透射光等等效果便能够实现一个异常出色的游戏场景，加上《虚幻竞技场3》出众的物理运算引擎，几乎在游戏中任何一个可渲染的物体均能够实现相应的物理反应，最后补充高精度的大分辨率贴图，《虚幻竞技场3》游戏不仅拥有优秀的可玩性，那无与伦比的3D画面也会让玩家不能自已，还在等什么？准备好“战斗行装”，踏上《虚幻竞技场3》的游戏之路吧！



配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6850	2300元
主板	华硕P5K Premium /WiFi-AP	2288元
内存	DDRII800 1G*	2800元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	590元
显卡	华硕EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M	1588元
显示器	华硕 MW221U	2799元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	319元
键鼠键盘	鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	800元
机箱	华硕VENTO 7700+750W电源	1800元

《虚幻竞技场3》游戏对于双核心处理器进行了优化，为了应付庞大场景、众多的AI及复杂的物理计算，我们选择了Intel酷睿2 E6850处理器产品，这款CPU采用了Conroe微架构，65nm工艺制程，实际运行主频3.0GHz，拥有4MB共享二级缓存，TDP功耗为65W，支持Halt State (C1E)、Speedstep、Disable Bit、EM64T、Thermal Monitor 2及Virtualization虚拟化技术，同时支持MMX/SSE/SSE2/SSE3指令集并部分支持SSE4指令集。这款处理器最大的特点还在于它1333MHz前端总线频率的支持，相对于以往的1066MHz FSB，E6850处理器的FSB峰值带宽能够达到惊人的10.7GB/s！



华硕P5K Premium/WiFi-AP是为庆祝华硕18周年而特别推出的黑珍珠周年纪念版本，它采用了顶级的Intel P35+ICH9R芯片组合，能够支援LGA775接口架构的Core 2 Quad、Core 2 Extreme、Core 2 Duo、Pentium Extreme、Pentium D、Pentium4及CeleronD等全系列处理器，并对未来45nm工艺制程的Penryn处理器提供预备支持，展现了强大的支持能力。

与处理器协同配合还缺少不了内存的支持，华硕P5K Premium/WiFi-AP具备高性能DDRII内存控制器，可支持双通道DDRII1066、DDRII800及DDRII667内存系统，透过强大的华硕独家Super Memspeed技术，更可将内存发挥至1400MHz狂热级的频率，让《虚幻竞技场3》得到强有力的支撑！同时华硕P5K Premium/WiFi-AP在内存支持容量方面也达到了惊人的8GB！

在硬件端的设计与制造上，作为18周年庆典的纪念产品，华硕P5K Premium/WiFi-AP自然不会令大家失望，它采用了100%的全固态电容设计，有效提升了产品品质及应用稳定性；为超频玩家及骨灰级游戏玩家设计的顶级新一代八相式处理器供电系统能够为CPU带来更加纯净的电流，不仅在工作稳定性上有较大帮助，在超频时你更会体会到华硕P5K Premium/WiFi-AP的实力！此外备受好评的StackCool 2、无风扇热导管及O.C. King技术更让华硕P5K Premium/WiFi-AP在硬件端将热量、噪声控制在最低范围内！

最后，AI Nap、AI Gear 2、AI Slot Detector、AI NOS、AI Audio 2、Q-Fan 2、Q-Connector、CrashFree BIOS 3、EZ-Flash 2、O.C. Profile、Precision Tweaker、C.P.R.、MyLogo3及多国语言BIOS等技术更是让华硕P5K Premium/WiFi-AP的易用性达到了一个新的高度！即便是挑剔的环保主义者也会赞同它通过欧盟极为严苛RoHS认证的举动。



华硕EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M采用了目前最先进的GeForce 8600GT显示核心，采用了全新的Unified Shader统一渲染架构，拥有32个Streaming Processor流处理器，能够完整支持DirectX10，支持Shader Model 4.0。它强大的核心技术能力可以很好地配合《虚幻竞技场3》中HDR高精度渲染、光晕、镜头光环、景深、全局光照、动态阴影等技术，在游戏中能够为你提供极为精彩的画面效果！

面对顶级游戏玩家，当你还需要华硕EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M发挥出更高效能时，便是华硕独家OC Gear闪亮登场之时！这是罕见的骨灰级玩家应该具备的设备，它的安装与使用极为简便，只需与4pin USB接口连接即可，体现了华硕产品出众的易用性。在使用中，OC Gear的易用性更是让人称奇。它集成了丰富而又实用的功能，可以轻松调整系统主音量、华硕EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M的显示核心运行频率、核心风扇的转速，并可通过易读界面显示当前显示核心的温度及当前游戏每秒的帧数（FPS），OC Gear是不是让你动心了呢？



激战《虚幻竞技场3》怎么能没有一款大屏幕的游戏显示器？华硕MW221U就是最好的选择！这款显示器产品采用了16：10黄金比例的宽屏幕22寸液晶优质面板，相比19寸产品要多出2 7%的显示面积，从而让你在游戏间获得更加开阔的视野，畅快感受庞大的《虚幻竞技场3》游戏场景。16.7M色的支持让你的画面更加绚丽多彩。对于这款华硕MW221U来说，它最大的特色就是拥有极速2ms灰阶响应时间，配合华硕独家无残影液晶加速技术（Trace Free Technology），让你在《虚幻竞技场3》的世界中尽情驰骋，完全无需考虑残影的存在，即便是再激烈的战斗也能让你享受到极速的快感！

想要畅快进行《虚幻竞技场3》游戏？赶快选配一台属于自己的游戏PC！拥有华硕P5K Premium/WiFi-AP+华硕EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M+华硕MW221U这三剑客的黄金组合就代表着游戏玩家的最佳之选！

王国任务——《光之国度》的副本的另类体验

当与众不同的《光之国度》出现在我们面前的时候，我们感觉到了光的存在，而随着《光之国度》世界的步步递进，我们也看到了奇迹的存在。《光之国度》让我们看到了光，让我们看到了奇迹，更让我们看到了一个完全不同的王国任务。王国任务是《光之国度》的亮点之一，也是第一次为卡通网游赋予了独特的副本概念，王国任务强调的是即时性、随机性、趣味性、多人协作性，允许人数最多的一个任务可支持20人同时进行。这不仅是一个史无前例的震撼任务，也是对玩家协作性、应变能力的巨大考验。当然想要完成这样的体验，也并非一件容易的事情，下面就让我们一步一步来体验这与众不同的副本——王国任务。

出发！向王国任务进军

有意参加王国任务的玩家，首先必须在洛门找到镇长或艾德林找到警卫队长。对话点“参加王国任务”，然后在列表中选择一个合适自己等级的任务，开始招募信息发出，选择申请就可以进入，如果参与人数达到允许上限，那么王国任务将立即开始。抢入王国任务还有一个小小的技巧，其实抢不到王国任务的主要原因是网络延迟过高而导致的，因为网络延迟高时当招募开始时点击申请，服务器无法及时收到你的申请指令，所以会延迟XXX毫秒。而这时如果我们启用游戏中。隐藏周围其他游戏玩家的功能（SHIFT+Z），就可以让更为流畅一些，而抢入王国任务的几率也就更大一些。另外要注意由于王国进入的限制较少，进入的人员不定，所以经常会出现没有祭祀或很少的情况，这就需要大家团结。好了，做好准备，让我们出发！

从史莱姆王到黄金之城

目前《光之国度》中的低级王国任务有：史莱姆王的反击、愤怒的玛拉水兵以及寻找黄金，下面我们就来看看在这些王国任务中，我们即将展开的旅程。

1：史莱姆王的反击　等级限制：5－16



王国任务中最简单的任务，这个任务一共三层地图，需要消灭所有的敌人才能进入下一层，当然随着层数的递进，其难度也有所增长。而最后的任务Boos——史莱姆王，难度也不大，如果用战士近身肉搏，祭祀加血，弓手和法师在后面慢慢打的战术可以轻松的过关。只不过要注意的是史莱姆王在血减少到一定的程度后，会分裂出一些小的怪物，这时就要考验祭祀的加血技术，如果不到位的话很可能冲在前面的战士就要倒下了，另外弓手和法师尽量不要站得太靠近史莱姆王，以免被小怪物攻击到。

2：愤怒的玛拉和玛仑　等级限制：17—25 级

愤怒的玛拉水兵要比史莱姆王的反击的难度大上很多，在进入地



图中部后有一场小的Boss战，而这两个Boss的群攻技能都带有属性，玛仑是昏迷，玛拉是束缚。这两个Boss解决以后基本上这个任务才真正的开始。开始船上的怪一定要打完。在一船至二船中间有一个楼梯，法师和弓手一定不要上楼梯，站在一船楼梯的下面就可以了，二船上一共有8个Boss，对战士的引怪技术有很高的考验，最好有两个战士顶着，然后轮流吸引它们，因为如果拉不住Boss，那后面弓手和法师就危险了。弓手攻最好用普通攻击，否则仇恨太高了。8个Boss中有两个是真的Boss，只要杀了这两个就可以通关了。

3：寻找黄金　等级限制：20—32 级

这个任务的要点就是，记得带好锄头，遇见的石头一个不要放过，找到钥匙迅速开门，选择左右方向都可以，期间的难度差距不大，怪物只要注意骷髅就可以了，它的攻击速度很快而且破坏力相当大，而最后的任务Boss虽然个头很大但并不难打，只要一个25级的战士带上一个祭祀即可。



王国任务结束后每个人都有奖励，可以得到宝物箱子，宝物箱子里会有大量的道具，此外还有比较可观的经验值。《光之国度》的王国任务让每一个玩家都可以在这里找到自己的位置，分享到属于自己的乐趣。



《新蜀山剑侠OL》剑仙大聚会 比武斗宝必胜法诀

近期，《新蜀山剑侠OL》挟公测热潮，开通了玩家期盼已久的PK功能：剑仙比斗大会和剑仙斗宝系统。相比剑仙比斗，或许剑仙斗宝更吸引人一些，毕竟在时下网游中，玩家间的PK屡见不鲜，基本成了家常便饭，是所有网游必备功能之一。而在2D回合制的网络游戏中，宠物才真正算得上玩家之间相互攀比、炫耀的“本钱”之一。一件外形超酷、属性精良的拉风宝宝，绝对可以让它的主人出尽风头、地位暴长。而《新蜀山剑侠OL》中的宠物宝宝，当然就是每名玩家带的法宝啦。说起来，把斗魂、僵尸守卫、金牦牛这些可爱的、有生命的、能吃能跑的宠物称为“法宝”仿佛有些牵强，但这正是《新蜀山剑侠OL》为后期开发埋下的伏笔。日后，游戏中还会加入“宠物铠化”功能，让你的宠物真正铠化蜕变成可以装备到主人身上的法宝，你可以任意驾驭法宝的技能，让它真真正正地成为神通广大、极尽五行变化之术的绝世珍器。

好了，言归正传，下面就向各位读者介绍一下如何参与《新蜀山剑侠》剑仙斗宝大赛。

剑仙斗宝大赛是在每周六晚上20点开启的，而报名时间是在比赛当天中午12点以后。在参与之前，你首先要衡量下自己是否具备参赛的资格。初涉游戏的小鸟往往是初生牛犊不怕虎，虽然勇气可嘉，游戏机制却不允许，hoho。所以，如果你想参加这类决战颠峰的仙侠盛会，一定要拥有2只等级在30级以上的法宝。否则，可能会为掌管比赛报名的神仙们所不容，没等你进会场就被撵出去了哦。当然，如果你不具备参赛资格也不必遗憾，你可以通过场外下注的方式来参与这场武林盛会。怎么？神仙也可以赌博的啊？废话，不赌博，那些好吃懒做的散仙们哪来的生活补给啊。







报名的流程

1.找到游戏中的NPC“斗宝解说员”报名，该NPC会分别出现在：“三岔口市集”“成都西门”“武汉市集”“黄山山地”“岳阳楼外”。

2.点击“斗宝解说员”，选择报名后点选自己的2只法宝即可报名成功。你还可以通过解说员了解比赛的规则。

3.每组服务器报名上限为256人，超过这个上限就无法报名了。

4.要注意哦，报名时一定要想清楚，法宝一旦报名成功后，在比赛结束前就无法被交易、寄存和放逐了。一定不要选错自己的法宝哦。

报名成功后，你就可以充满期盼的进行比赛倒计时了。如果你的参赛情绪太过高涨，等待比赛时感觉度日如年、坐卧不安的话，那你可以去野外打打怪、升升级，收集点材料，提高一下自己烹饪和制作的手艺之类的，反正就是尽量找些事情去消遣一下，时间就会在不知不觉中度过，转瞬之间，激动人心的比赛就将到来！

比赛的攻略

比赛开始后，所有报名玩家将由系统配对1v1进行比赛，每过一轮，将有一半的玩家被淘汰，比赛依次进行下来，最终将会决出整场比赛的冠军、亚军和季军。在比赛中，你无法进行组队，也没办法使用魂体分离珠，所以，一切都要凭借你法宝的实力和运气而为。





好了，马上就要进行战斗了。咦！停，暂停！我怎么指挥不了自己的法宝啊，比赛管理员，赶快过来帮我解决啊！别着急，这正是比赛的规定哦。在比赛中，你是无法指挥自己的法宝作战的，否则的话，如果你宝宝的对手是只低它20级以上的法宝，那比赛还有得打吗？结果会毫无悬念的。所以，为了增加比赛的公平性，让平民级的玩家也可以尽享比赛的乐趣，游戏作出了如此设定，即：法宝在比赛中是自动战斗的。可是，让你看着自己的宝宝在场地上孤身奋战，即使被打到鼻青脸肿你也干着急没办法的话，也太不人性化了，不对，应该是仙性化，所以，比赛中加入了猜拳规则。你可以和你的对手玩家相互猜拳，这个就不用我教你了吧？是小孩子也会玩的，就是石头、剪刀、布啦。通过猜拳界面可以出拳，猜拳的胜负将影响到场上各自法宝的攻防属性，如果你运气好，把把赢的话，那你的法宝将士气大增、斗志高昂，管保把对手（实力达到恐怖级的对手除外）打得溃不成军。比赛结束后，如果你的战绩尚佳，能够名列三甲的话，那就满心欢喜地等待奖品的降临吧，保证让你皆大欢喜，名利双丰收！

比赛奖励

虚拟奖金奖励

冠军：总彩金2%+30000

亚军：总彩金1%+10000

季军：总彩金0.5%+5000

称号奖励

冠军：法宝大师——玩家法宝进行修练时可额外获得50%经验

亚军：法宝达人——玩家法宝进行修练时可额外获得30%经验

季军：法宝专家——玩家法宝进行修练时可额外获得10%经验

物品奖励（自动发送到提货区）

冠军：斗宝冠军宝箱

亚军：斗宝亚军宝箱

季军：斗宝季军宝箱

怎么样？看到这么多诱人的奖品是不是已经让你垂涎欲滴了，那就赶快修炼好你的法宝，加入这场实力和运气的仙人斗宝比赛吧！



三大关键词 讲述奇迹世界继承超越MU

提起Webzen大家一定不会陌生。Webzen是韩国老牌游戏厂商之一。5年前其代表作《MU》问世在当年乃至今日都受到广大玩家追捧，奠定了它在游戏界的地位。5年后的2007年4月，Webzen的又一款备受瞩目的网络游戏《Soul Ultmate Nation》（以下简称SUN），在中国大陆上市。很多玩家都是以前《MU》的拥护者，怀着对《MU》的眷念，纷纷涌入《SUN》的游戏世界。

下面我们就针对两款游戏进行对比。

一、故事背景

MU的故事背景：MU王国，传说中的王国，拥有巨大的财富。成千上万的人民在这片和平的土地上幸福地生活着。王国因为和平存在了很多年。没有任何战争，人们逐渐忘却了自我保护，只知道和平、快乐地生活着，终于引来了魔族的入侵。魔族控制了野外的动物，使它们成为怪物，向MU王国发起进攻。人民因为长时间没有经历战争，所以根本不是怪物的对手，只有退回城镇。虽然眼前的敌人十分强大，但是，只要大家团结在一起，就有希望，就有奇迹，所有的人都坚信这一点。人们的团结终于没有使MU王国遭到毁灭，在最后的关头坚持了下来，守住了几座重要的城池，等待自己的勇士成长起来之后再把入侵者赶出自己的家园。

SUN 的故事背景：当传说时代（一个现今已无从考证的旧文明时代）终于落下帷幕，洛克菲尔特出现了由不同的王族所统治的七个国家。早先他们固守疆域各自为政，但是随着国家势力逐渐强大，它们之间的武力冲突便开始了。而强大的龙族一直作为旁观者不参与人类文明的政治纷争，这七个国家之间的战争，也就此延绵不绝…… 长达几个世纪的战争令所有人疲惫不堪，最终他们分为两个不同的阵营，展开了决定命运的最后之战。最后的胜利者是名叫奥特汉姆的国王，此后奥特汉姆王朝统治了这个世界近千年。但是随着时间的流逝，这种强权统治的和平年代终于走到了尽头。

评论：在两个游戏的故事中都有奇幻色彩，这也是当今游戏界广为采用的题材。在MU世界里，你始终肩负起勇士的使命来挽救无辜的人们。与顽强的魔族对抗。换取MU王国的和平。SUN的故事产生在布拉奇恩大陆上，7国鼎立的初见。到后期王国的没落。让人想起中国当年7国鼎立，秦始皇称霸的年代。故事性上面SUN更胜一筹。

二、游戏画面

评论：MU，以OPENGL为架构所制作的游戏，不但成为韩国三大游戏工程师的完美组合，同时更以先进的3D实时成像的引擎创造了细微的人物肢体动作、以及华丽的游戏背景表现。SUN，《奇迹世界》要用真实，栩栩如生来形容。细致入微的动作描绘，举手投足间的真实感，盔甲与武器的金属质地，日落余晖的小镇田园间的温馨，古典带有幻想的时代展现在大家眼前。让游戏者有一种身临其境的感觉，挥刀的瞬间骑士的威武会让你忘我……



三、游戏系统游戏性、娱乐性

MU，合成系统：俗话说“自己动手丰衣足食”，在MU合成系统中玩家可以充分体会。战斗足球：开创了MMORPG游戏pk的新模式。增加了游戏的娱乐性。少了暴力场面，老少皆宜。二次转职：针对220级以上的角色（魔剑士除外），2次转职系统提供了全新的转职任务和振奋人心的奖励：增加升级属性点数！摆摊系统：在你打怪之余，挂上自己的商店，出售些装备武器，换些MU币花花。

SUN。技能姿态：在你游戏中可以通过技能学习，来学习不同的战斗姿态，每种姿态的不同，能力也不同，有的有助于攻击，有的有助于防御，而姿态的不同，使用的武器也截然不同。AC系统：AC（Area Conquest ）系统是区域征服的意思，游戏内各地图区域都有专门的达成率，按照达成率的不同可以获得不同的奖励。任务排名系统：任务排名是在进行关卡任务时启用时间概念，分出最短时间内结束游戏的队伍顺序的系统。在基本的关卡任务中导入速度的新战略设想，可以让玩家在增加战斗乐趣的同时体验竞速。另外各地区的主线任务、普通任务都分别计算排名，可以到多个地区参加。竞争狩猎系统：竞争狩猎系统是玩家间建立“竞争狩猎区域（PVP可）”可以进行竞争决出胜负的系统。任务系统：如图战斗区域系统：《奇迹世界》独创战斗区域系统，玩家可以按照自己的要求和喜好创建战斗区域（Battle Zone），在里面可以随意完成任务和练级。战斗区域地图产生时，地图创建者可自行设置地图的各种设定及细节事项。

评论：两代游戏间隔5年，所有的系统模式都代表了当时的先进系统理念。比如MU当时的合成系统和战斗足球系统都是比较先进和前卫的游戏系统。而SUN作为一款世隔5年之久的游戏，游戏系统上独创AC、任务排名、战斗区域等优秀系统，给人们带来一种新的游戏体验。而战斗区域系统突破传统的游戏模式，让抢怪成为历史。也许这一个设定则将成为"MMORPG"发展的重要里程碑。

九城于2007年4月18日正式公测《Soul Ultmate Nation》（奇迹世界），在公测那一天，所有准备的服务器开启后两个小时后，全线爆满，同时在线人数突破35万，再次向广大玩家证明了她的魅力！之后又于 7月11日向玩家震撼推出《火龙谷•勇士远征》 全新版本，在玩家一次又一次惊喜的看到奇迹世界的更新和感受着新的乐趣时，奇迹世界运营团队又正在针对血色之塔版本进行最后的内部测试，准备又一次推出新的篇章《血色之塔》。

就是这个团队（Webzen），从创始至今不断续写着奇迹，而代理商第九城市不断延续着这个奇迹……

这就是奇迹世界，一个在不断追求卓越的游戏！一个在不断改进给玩家全新体验的游戏！一个有着宏大未来的游戏！

这就是“Soul of Ultimate Nation”，这就是你曾经一直为之奋斗的奇迹世界！——From 《MU》to 《SUN》！

舞动中国风 《蜀山online》之仙宠奇缘

仙宠和变身——驾御神兽踏云来

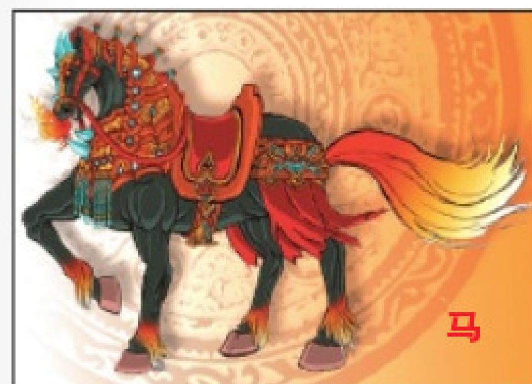
中国古代神话经常提起神兽，而这些神兽通常会被驯服为天上众仙的骑宠，仙人驾神兽，才能显示自己身份的尊贵。似乎，“麒麟为马凤为鸟，龙与朱雀试比高”这样一副场景只能出现在神话小说当中。不同于以往，《蜀山online》不仅将“仙鹤”、“马”作为普通的骑宠，更把古往今来各大仙宠神兽一并收集齐全，于是只能在神话故事当中出现的“龙”“朱雀”“麒麟”也全数收集入《蜀山online》庞大的宠物系统中。



古麒麟或简曰麟，为祥瑞之物



雕自古不屑稻粱之甘、木实之美



马是最为基本的骑兽


日神变身，如古神话中雷神

在游戏中，一宠可分饰多角，除作为跟随的宠物宝宝之外，还可为玩家代步和帮玩家杀敌。不仅可以陪聊——在游戏中的宠物经常会暴出一些令人解乏的语录，叫人啼笑皆非但爱不释手，并且甘为坐骑、奋勇杀敌的特点已经让游戏当中的仙宠不再扮演可有可无的花瓶角色。除了实用性以外，仙宠的体形相貌似乎也倍受玩家关注，特别是对此极为挑剔的美眉玩家。这仙宠要是弱小点吧，嫌样子不够威猛；要强悍点呢，又嫌不够可爱。尽管众口难调，出于挑战难度，同时也为博红颜一笑，《蜀山online》的开发团队实现了仙宠的变身。作为骑宠时要体型庞大，而作为跟随宝宝时外形就小巧玲珑多了。

洞府和奇缘——游戏的点睛之笔

在奇幻文化和古代神话中经常会提到“奇缘”“洞府”这些充满神秘因素的词。《蜀山online》在游戏中实现了“奇缘”和“洞府”，任何一个玩家在随机时刻都会巧遇“奇缘”，玩家因此获得特殊状态而如有神助。洞府系统则相对帮派玩家而言，犹如经营一个正式的帮派，除具有等级森严的制度和升迁渠道，还应有一座完全属于本帮派所有的“洞府”。从古至今，洞府之所以被奇幻和神话所重视，在于大多洞府被视为“福地洞天”，人们可以从中获取无数的福利待遇。由于存在利益纷争，无数或正或邪、或神或魔的帮派为了占领洞府，势必引发争夺和战争。

奇缘也可以理解为中国武侠文化的奇遇，被认为是成人童话发挥的极致，它不仅是情节逆转纵深的关键，更寄寓了平凡人希求超凡能力的奇异幻想。《蜀山online》精心打造的奇缘系统也部分继承了武侠小说中的情节，例如比较经典的奇缘便是于危难中得遇世外高人，更以绝世秘籍或超凡武功相授。至此，成就一代大侠的机缘便被发动，凭借所获奇缘，玩家便能扬眉吐气一雪前耻，揍得那些宵小满地找牙。机缘在游戏当中无处不在，又比如每个人都有元神，此元神必定为十二生肖中的一种，与时辰相互配合，便产生吉时一说。逢玩家所属元神吉时，便有福神相随，或功力大增，或经验加成，每日皆有，屡试不爽。

御宝飞行——修仙得道天地间

不论仙宠系统多么吸收古代神话精髓，也不论奇缘系统多么契合武侠仙侠情节，蜀山奇幻文化始终是独立于这许多文化之外，自成一派，例如一提“御剑飞行”就会在脑海中产生蜀山“剑仙”一脉的形象，最典型的例子就是李逍遥。《蜀山online》最大的游戏特色莫过于“御宝飞行”，“剑”“符”“金刚杵”等随身武器皆可化作脚底所踏之物而翱翔天际。在新版当中，“自由飞行”更达到世界之大一瞬千里的程度，配合地图，你甚至可以指定飞行到地图一角某只怪物的面前，精确程度让人叹为观止。





而天空中飞来飞去的各位玩家的靓影也着实令人心动，真希望马上进入《蜀山online》这奇幻而又真实的世界。别急，这款融合诸多文化于一身的奇幻网游大作即将于12月12日开放测试，届时，奇幻文化、武侠文化爱好者们也必将齐聚一堂，“解剑放宠蜀山下，御剑飞仙九天外。”

更多蜀山相关消息可查阅：ss.mop.com



游戏利器
——微软SIDEWINDER鼠标

■ 晶合实验室 壹分

厂商：微软（Microsoft）
售价：799元
咨询电话：800-320-3800
上市状态：已上市
附件：配重/垫脚（3种）等
推荐：发烧级游戏玩家

可能有些用户会对“SIDEWINDER”感到陌生，其实它并不是微软新推出的硬件产品系列。早在1995年微软就推出了以手柄和方向盘为主的SIDEWINDER系列游戏外设，后来由于种种原因这个品牌在最近两年没有使用，而受游戏发烧友喜爱的IE 3.0/4.0等鼠标也并不属于这个产品系列。

虽然同样采用了人体工程学设计，但SIDEWINDER鼠标的造型一改微软高端鼠标产品的设计风格，甚至与上半年推出的Huba游戏鼠标也完全不同。在这款产品上很难发现以往人体工程学标志性的“S”造形和柔顺的轮廓，狭长的一体式按键和侧面的切面设计，加上黑色的外壳和红色的光线给人一种作风硬朗、充满激情的感受，很符合电子竞技的氛围。


鼠标左侧的宏模式按键和快捷键


金属滚轮及分辨率切换按键


背部的Game Explorer按键

这款产品的最大特色是提供了5个可编程按键，并支持类似游戏手柄的用户自定义宏模式，可将复杂的操作过程记录，只需单击宏按键就可触发，在部分需要复杂操作的游戏中非常方便。鼠标滚轮采用金属材料制作，转动顺畅手感出色；滚轮后方的3个按键用于在不同分辨率间快速切换（2000dpi→1000dpi→400dpi），并且无需驱动程序支持；鼠标左侧的两个拇指功能按键采用柱状造型，位置略微靠前以避免用户在激烈的对抗中误操作，实际测试中我们认为比传统的设计方案更适合游戏玩家；在拇指键的上方是SIDEWINDER鼠标特有的迷你液晶显示屏，用于显示当前的分辨率。鼠标背部的SIDEWINDER按键可通过驱动程序快捷调用Vista系统中的“Game Explorer”功能，用于快速查看和选择系统中安装的游戏。



配重可随意调整


附件盒（内有黑白2种垫脚）也可充当线卡

这款产品的造型比较宽大厚实，很容易让人认为又是一款针对欧美用户设计的鼠标。实际上它的握持感很好，背部的线条与手掌、手指的自然握持状态十分吻合，在提供良好支撑的同时也兼顾了灵活性。鼠标左侧大拇指对应的凹槽大小适中，右侧突出的承托部分为无名指和小拇指提供了额外的支撑，有助于减少长时间使用的疲劳感。鼠标两侧表面经过磨砂处理，触感细腻，有助于减少出汗和高速操作时的滑手现象。

为了适应不同用户的需求，微软为SIDEWINDER鼠标设计了周到的配重和脚垫系统。配重舱隐藏在鼠标右侧的承托部分中，通过4个不同重量的配重块组合，可以提供5～35g配重。鼠标的垫脚设计是SIDEWINDER的一个创新，底部的5个垫脚均可由用户自由替换，并且在产品附件中额外提供了2套摩擦力不同的垫脚。另外，储存垫脚和配重的附件盒还可充当鼠标卡线器，防止凌乱的线缆影响操作。

SIDEWINDER采用的激光引擎分辨率高达2000dpi，扫描速度达7080fps，最高速度可达45英寸/秒，并支持最大20G的加速度。超高的指标为测试表现提供了有力的保证，无论是在第一人称FPS游戏还是RTS即时战略游戏中，SIDEWINDER的表现都非常出色，反应迅速，定位准确，即使在普通桌面上直接使用也没有察觉到明显的丢帧现象。





SIDEWINDER鼠标拥有相当不错的手感和性能，可自由调整的配重及垫脚设计能够适应不同玩家的要求。出色的人体工程学设计有助于减轻长时间操作的疲劳，宏模式按键可以降低部分复杂操作的难度。整体来看它是一款非常出色的高端游戏鼠标，适合电子竞技选手和高端游戏玩家，不过799元的定价对一般用户来说有些偏高。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★


Edifier 漫步者
北京市著名商标、名牌产品 | 音箱 · 耳机 · 汽车音响
S2.1
激情永不熄灭，漫步者 NEW S 系列
重机械部队集结完毕，圣迹大战一触即发
1英寸丝绢高音单元
3.5英寸中音单元
8英寸低音单元
功率 >100W
更多惊人指标，请查阅漫步者官方网站
北京：010-51280136
天津：022-23004819
石家庄：0311-85200337
廊坊：0316-2092200
唐山：0315-2842341
太原：0351-7230997
呼市：0471-6808380
包头：0472-3318140
广州：020-87517233
深圳：0755-61362829
南宁：0771-2982254
厦门：0592-2227890
福州：0591-83364191
海口：0898-66718548
香港：00852-23860928
澳门：00853-404299
上海：021-54249440
杭州：0571-88380490
南京：025-83619514
无锡：0510-82768941
常州：0519-6908751
苏州：0512-62068911
镇江：0511-5241702
徐州：0516-83826810
武汉：027-87651768
长沙：0731-2922069
郑州：0371-63912631
济南：0531-86957774
青岛：0532-83836687
烟台：0535-6661727
临沂：0539-3037299
合肥：0551-3664575
重庆：023-68790987
023-68791331
成都：028-86313897
贵阳：0851-5822376
昆明：0871-5034101
南昌：0791-6250812
西宁：0971-6127925
乌市：0991-2831592
沈阳：024-62125255
哈尔滨：0451-82834896
长春：0431-85617779
吉林市：0432-6922909
大连：0411-84522266
西安：029-85531816
兰州：0931-8261696
银川：0951-6031248
北京爱德发科技有限公司
免费咨询电话：800-810-5526
欢迎访问：www.edifier.com



向客厅进军
——漫步者C3多媒体音箱

■ 晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifier） 上市状态：已上市
售价：760元 附件：说明书/电源/信号线/线控等
咨询电话：800-810-5526 推荐：追求音质的用户

C3是漫步者多媒体音箱C2的后续产品，仍然采用外置功放，整体造型简洁明快，操控方便。功放模块从低音箱中独立出来，有助于改善音箱散热和减少内外部干扰。C3的外置功放体积较大，采用金属外壳和塑料面板结合，金属外壳有助于屏蔽电磁信号，减少干扰。为了增加散热效率，在功放后部的外壳上设有大量的散热孔。


外置功放

功放的前面板经过半透明的镜面工艺处理，表面非常光滑。音量控制旋钮体积较大，占据了面板中央的位置，旋钮底部设有橙色装饰光环，开启电源后非常漂亮。前面板上方隐藏着用于显示音量大小的LED屏幕和红外遥控信号接收器，测试中我们发现C3的遥控器灵敏度较好，在标称的8m有效距离内工作良好，只是接收角度较小，有时难免有些不便。前面板的下方提供了耳机输出和AUX输入插孔，功放背面还提供了额外的输入接口，以便用户连接其他音源。另外这款功放还可根据用户的需要采取卧式摆放，设计方便周到。


橙色装饰光环很漂亮

C3的功放电路采用意法半导体出品TDA7379的功率放大芯片，运放部分则采用中端多媒体音箱中常见的NE5532。TDA7379芯片支持4路输出并拥有较高的功率，用于2.1多媒体音箱的功放电路是绰绰有余。同时为了保证功放电路长期工作下的稳定性，C3采用了体积较大的铝合金散热片。C3依旧沿用了C2中的EIDC智能失真度控制系统，通过一颗单片微型处理器和专用的控制程序，对放大器增益的智能控制，实现了对不同音源的高、低电平输入的兼容，减少失真，并能够避免由于音量过大造成的爆音。测试中C3的功放表现出了良好的音质和稳定性，EIDC系统对爆音的控制也非常有效。


体积巨大的低音箱


漂亮的卫星箱


功放电路做工不错

相比同类产品，C3的低音箱体积明显大得多，采用全木质箱体和8英寸长冲程低音单元，倒相管采用曲面扩散式设计，有助于削减风噪，配合大功率外置功放，其低频表现令人期待。C3的卫星箱采用2分频设计、密闭式结构，高音为13mm丝绢膜防磁单元，中频采用3.5英寸防磁单元。箱体同样采用中密度板制造，从外表造型来看很容易被误认为是一对多媒体立体声音箱。另外在卫星箱背面还设计了挂孔，用户可以将其悬挂在电视墙上。

测试平台采用创新X-Fi白金版声卡和乐之邦MD10解码器，测试曲目采用WAV格式，使用Foobar2000播放器。测试曲目包括交响乐、人声和器乐以及部分室内小品，另外通过《拯救大兵瑞恩》、《指环王》等影片来考察C3的声场和动态表现以及对大场面的还原能力。测试中C3的音质表现令人满意，整体音色趋向明亮快速，声场较开阔，定位清晰准确。口径巨大的低音单元带来了良好的低频量感，下潜深度和速度都不错，只是在解析力上略有欠缺；3.5英寸中频单元有效弥补了普通2.1多媒体音箱“两头大，中间小”的不良听感，人声饱满；高频部分中规中矩，向上延伸有限，泛音部分表现一般。



整体来看C3是一款不错的多媒体音箱产品，充足的功率保证它可以将大部分曲目还原得“有声有势”，在动态表现和对大场面的控制能力上表现较好；相对的，流行歌曲和摇滚乐也是C3擅长的项目。考虑到它有方便的遥控功能和悬挂安装方式，也许更适合用于客厅。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

低调？个性？——明基“百搭”和“金属型男”LCD新品

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市 售价：2399元（E2200W）/3999（G2400W）元
咨询电话：400-888-0666 附件：视频线、音频线、电源线、三包卡、光盘（说明书及驱动）、快速安装指南（合格证）
推荐：预算充裕、喜欢看电影的家庭用户


E2200W


G2400W

自2006年异军突起的宽屏液晶显示器，在即将过去的2007年里俨然成为市场的绝对热门，而用户关注的焦点也从年初热卖的19英寸宽屏开始向20、22、24英寸乃至更大尺寸的产品转移，在部分液晶面板厂商的主导下，市场中甚至出现了大量21.6英寸宽屏听起来这种颇为另类的型号。与此同时，主流大屏液晶的价位也逐步降低，进入寻常百姓家，甚至出现了低于3000元的24英寸广视角面板宽屏产品，这在一两年前是无法想像的。

作为有着液晶面板大厂背景的老牌厂商，明基从2007年下半年开始，面向不同消费族群规划了G（主流高规格，针对大众家庭）、E（流行娱乐，针对年轻享乐族）、X（高科技经典，针对游戏玩家及科技尝鲜族）、V（酷炫设计，针对个性品味人士）四大系列LCD，并在近期推出了一系列新品，包括“百搭”E和“金属型男”G系列，均涵盖主流尺寸和宽屏（百搭系列包括17/19/19宽/20宽/22英寸宽，金属型男包括17/19/19宽/20宽/24英寸宽），以满足不同人群的个性化需求。我们这次收到的送测样机是百搭E系列的E2200W和金属型男G系列的G2400W，分别为22和24英寸的宽屏LCD。

电脑DIY（Do It Yourself）发展到今天，用户已从早期简单地注重配置、性能和性价比，变得越来越注重整机的色彩和风格搭配。而作为桌面上最显著的配件之一，显示器造型和风格与周边设备和家居风格融合的重要性不言而喻。明基的“百搭”E系列LCD便在设计中引入了“时尚混搭”概念，产品本身拥有多面风格，并能通过与家居环境的搭配展现不同个性。百搭E系列的造型在色彩、造型、材质等方面形成鲜明反差，主色调为黑色或白色，机身线条简洁明快，下方衬有一条鲜艳的彩色透光体弧线边条（送测机型为E系列中的赤道系列，采用黑色机身加红色边条搭配），形成对比，简练中不失活泼。宽阔的下延边框可贴上各类主题贴纸，比如漫画、备忘、便条或自己设计的图案等等，可为显示器增添几分亮色。

明基E2200W采用22英寸16：10 TN面板，最高分辨率1680×1050，支持16.7M色彩，250cd/m2亮度、1000：1对比度（动态对比度3000：1），水平与垂直可视角度分别为170°和160°，全程黑白响应时间为5ms；它提供了D-Sub、DVI-D及音频输入接口。E2200W通过了TCO'03认证和Windows Vista Premium认证，并内置了一对多媒体音箱，还在机身侧面提供了3.5mm音频输出插孔以方便用户连接耳机，设计很人性化。E2200W支持明基专利的第二代Senseye+photo显彩科技，可通过精密控制色温和伽玛值以符合sRGB规范，以更好地还原色彩，并提供了sRGB、标准、电影、动态、图片这5种应用模式。


E2200W边框可贴上各类主题贴纸


E2200W机身右侧的操控按钮和耳机插孔

与中性的E2200W相比，明基这次送测的另一款金属型男G2400W在外观风格上

更强调一种“金属质感”。它在设计继承了上一代产品简洁利落的流线型轮廓，采用隐藏式按键设计配合流线窄边框，机身正面仅有电源按键，背面则大量使用竖条纹装饰，整体造型利落干净，精致中不乏优雅感觉。其所有操作按键均隐藏在机身下侧，并在正面边框下延标有按键功能说明，以方便用户操作。

G2400W采用24英寸16：10 TN面板（厂商资料称其灯管寿命长达50000小时），最大分辨率高达1920×1200，支持16.7M色彩，250cd/m2亮度、1000：1对比度（动态对比度4000：1），水平与垂直可视角度均为170°，全程黑白响应时间5ms。它提供了D-Sub、DVI-D与热门的HDMI输入接口。G2400W也通过了TCO'03和Windows Vista Premium认证，同样内置多媒体音箱，机身右侧提供了耳机插孔。它也支持第二代Senseye+photo显彩科技技术，内建sRGB、标准、电影、动态、图片五种应用模式。

我们采用DVI线连接这两台LCD，显示器色彩模式（色温）设为“标准”，用DisplayMate 1.25软件将显示器对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。E2200W在全黑背景下四角无漏光，白背景下亮度均匀度一般，上下边缘有轻微横向暗影；DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中能看到第8级灰块（越暗值越低）；无论暗部还是亮部灰阶层次过渡均不错，而色阶方面高光部位的色彩过渡平滑，暗部有轻微分层；其实际左右可视角度尚可不错，上下可视角度一般。而G2400样机在全黑背景下屏幕四角无漏光，白背景下亮度较均匀；灰阶方面DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中能看到第7级灰块，暗部灰阶层次过渡良好，高光部位细节表现一般；色彩方面则正好相反，暗部（高光）部位的色彩过渡平滑，而暗部则出现轻微分层，整体色彩表现较为自然。虽然采用TN屏，但G2400实际左右可视角度非常不错，而上下可视角度稍逊。由于两台LCD的响应时间均达到5ms，在网页浏览、视频回放、游戏等实际应用中拖影并不明显。



G2400W机身logo很有金属感觉


G2400W背面大量使用竖条纹装饰



作为大尺寸宽屏LCD新品，百搭E2200W和金属型男G2400W无论造型设计还是性能指标均较为出色。尽管没有采用更为抢眼的广视角面板，但G2400W仍提供了Full HD规格、高达4000：1的动态对比度、良好的色彩还原和不错的可视角度表现，只是其目前的价位与22英寸TN屏产品相比偏高。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

家用多面手——理光R7数码相机

■ 晶合实验室 壹分



厂商：理光（Ricoh）
上市状态：即将上市　售价：暂无
咨询电话：95105931（全国直拨，收当地市话费）
附件：皮套/充电器/说明书等
推荐：中低端家庭用户

理光R7是一款有效像素达810万的消费类数码相机，送测样机外表为橙色，造型基本延续前作R6的设计。理光R系列相机历来以功能全面著称，R7也不例外，拥有7.1倍光学变焦镜头、最近对焦距离达1cm的微距拍摄能力和CCD位移防抖技术，机内的图像处理芯片也升级为第三代平滑图像引擎——“SIE Ⅲ”。

R7机身外壳正面采用金属材料制造，表面经过细致工艺处理，具有良好的视觉效果和触感。机身外壳其他部位均采用塑料制造，表面加工水平较高，有较强的金属质感。机身整体结构紧凑，各部件接合紧密，接合部位的缝隙十分均匀，显示出良好的制造水准。相对而言，电池舱盖的模具精度略低，有些松动。虽然机身厚度已超过20mm，但相比同类产品，依旧算是比较轻薄的。

和R6一样，R7的镜头也占据了机身正面较大的面积，只在右侧留出了一定的空间以便握持。较大的镜头直径一方面有利于增加镜头的光通量，另一方面也使R7在同类产品中显得更加独特。镜头的35mm等效焦距为28～200mm，覆盖了摄影中最实用的焦段，可同时兼顾风景与特写拍摄。其最大光圈为f3.3～5.2，应对光线充足的拍摄环境没有问题，但对于较阴暗的场景，我们还是希望厂家能够提供更大的光圈。镜头的变焦较顺畅，对焦速度相对略慢，另外变焦和对焦时的噪声较明显。

R7的液晶取景器升级为2.7英寸23万像素，屏幕显示质量较好，可视角度尤其出色，水平与垂直方向均接近170°，在进行一些特殊角度拍摄时比较方便。相机的主要控制按键集中在取景器右侧。理光相机特有的ADJ键允许用户自定义白平衡、曝光补偿、ISO调节等多种功能，非常方便。ADJ键右侧对应大拇指的位置特意添加了


广角端室外样张，远景模式，自动白平衡，ISO 100，1/500s，f4.9；畸变控制不够理想，色彩表现明亮自然

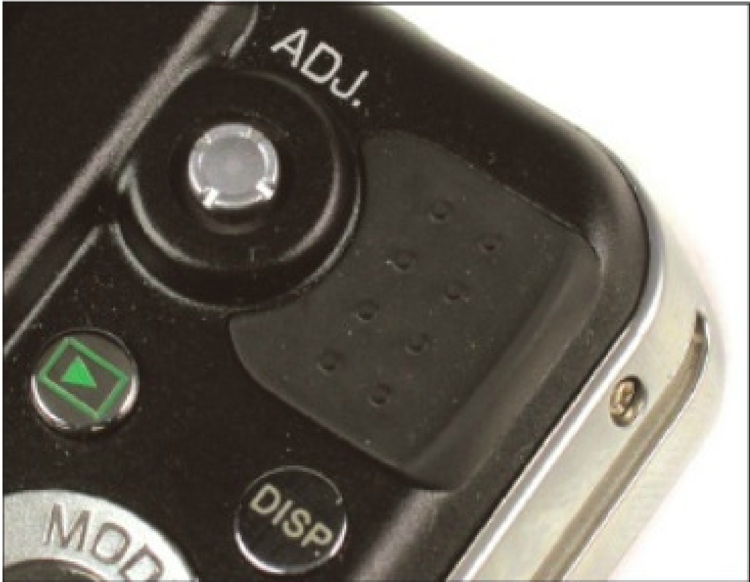
一块橡胶垫，有效提升了握持的稳定性。

这款产品定位于普通家庭用户，内置了肖像、运动、远景、夜景等11种场景模式，其中包括面部识别自动对焦模式。虽然没有手动功能，但在场景模式下用户可通过菜单或者ADJ键调整曝光补偿、白平衡、ISO等设置，因此完全可以满足正常的拍摄需求。另外，斜度修正模式可以在一定程度上校正因角度造成的畸变。R7可支持最高320×240@30fps的动态视频拍摄，并且允许在拍摄中进行数码变焦，不过在变焦时画面有较明显的停滞。



机身背面

虽然R7加入了面部识别自动对焦功能，但实际测试中我们发现R7在角度略偏或距离较远时的识别成功率偏低，且不支持同一画面的多面孔识别和追踪，估计是受图像处理芯片的性能所限。



ADJ键非常实用

在测试中我们发现，SIE Ⅲ图像处理芯片为R7的画质带来了一定提升，虽然依然可以看出机内锐化的痕迹，但分辨率相比R6有明显优势，画面锐利、反差较高，广角端尤其出色；纵向与横向分辨率的差距较小，



7.1倍光学变焦镜头



机顶布局

长焦端的分辨率下降也不多，只是出现了较明显的色散。R7的成像风格保持了理光的一贯特色，自动白平衡准确，色彩还原比较真实，灰度还原好，整体画面明亮自然，暗角也不明显。微距拍摄是理光产品的强项，R7也不例外，最近对焦距离达1cm，放大率为1：1，效果不错。

参数表	
有效像素	810万
最高分辨率	3264×2448
动态拍摄	320×240@30fps
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
35mm等效焦距	28～200mm
最近对焦距离	1cm（微距模式）
光圈	f3.3～5.2
感光度	自动/ISO 64～1600
防抖模式	无
取景器	23万像素2.7英寸TFT
内存容量	54MB
电池	锂电池
存储介质	SD/MMC
尺寸	100mm×20.5mm×55mm
重量	135g（实测，不含电池）



理光R7是典型的“一机走天下”型产品，28mm大广角和200mm长焦非常实用，对于喜欢游山玩水，又不希望有过多负担的用户来说，这样的产品是非常合适的。另外，R7的微距性能也较突出，可以为用户提供更多的拍摄乐趣。P



炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：未知

缺陷与出路

——一个游戏开发者的反思

■北京 陈文斌

我曾写过几篇类似《给进入游戏行业新人的八个忠告》的文章，被个别朋友吹捧了几下之后，自己颇有点传道育人的成就感。但后来仔细琢磨，发现应该被教育的恰恰不是新人，而正是如我一般或比我高大睿智的所谓的老人、前辈、制作人和领导。新人终究有超过一半的机会通过试用期，但勤奋刻苦的中国游戏制作人们所领导的上百家开发公司，穷多年之力，到今天为止，真正成功的产品仍寥寥无几，其中世界级的产品，数量等于零。对比可见，老人、前辈、领导和伪高手们比新人更需要教育。有了被教育的觉悟，首先做的是反省和自我教育。本文即是一个从业有些年头的冒牌高手——我的几点零碎感悟，希望能以点博面，给读者少许启发。

编者按：

这篇文章脱胎于一个叫《游戏人成功学》的系列文章，它是作者陈文斌长期身处游戏开发行业、亲历游戏行业痼疾后不吐不快的随笔。世界上的任何事情都是这样，当一个人对某个事物了解越多，他也就越能清晰地看到这个事物的缺陷。编者报道游戏行业也有数年时间，觉得作者这篇文章虽然有过于“专业”的嫌疑，但比起那些行文浅显、美化游戏行业、特意以“玩家”为对象谈论游戏行业本象的文章来说，它对我们的读者和游戏玩家更有意义。从媒体的角度说，尽最大可能展现、记录这个行业的方方面面，本来也是份内的责任。以上就是我们选登这篇文章为本期专题的原因。

由于原文涉及到的专业术语很多，我们对之进行了幅度较大的修改，以期能使读者更好地理解本文。

作者简介：陈文斌，男。毕业于山东大学，2001年进入游戏行业，曾先后供职于著名游戏公司大宇软星及腾武科技，主导过多款游戏的开发管理及设计。现任优万科技开发总监，主导开发3D虚拟世界uWorld。

一、从D&D看游戏的底层设计

把一个所谓的游戏意义上的伟大创意在游戏产品上付诸于实现的前提，是所有的设计应该符合游戏工业设计规范。

——龙云峰《EEE&Lumines：Design for Business》

这是我第一次看到有人这么明确且重视地提出游戏工业设计规范。在中国游戏发展这么多年的情况下，到2006年才由一个入行不久的“准老人”提出，对于所有在职的“老人”和“大师”们，都是一种绝妙的讽刺。

可能很多玩家都奇怪，为什么一个国产游戏会拖期再拖期呢？为什么拖期之后出来的却是个Bug不断的半成品呢？为什么一款网络游戏开发到后期，连画面风格都要做出调整呢？游戏开发目前几乎所有项目的症结，归根结底都与游戏设计的架构和流程有关。其实玩家们不知道，在国内游戏项目的进程中，下面这些糟糕的状况经常会出现：

1）在项目中期发现，如果编辑器支持一个特殊功能将能节省美术1/3的工作量；

2）做到第25个月发现所有美术风格相比某游戏已完全落伍，不得不重做；

3）你和所有的人都知道游戏有什么功能，但没有人能说出游戏为什么好玩；

4）一个程序员的离职导致全部渲染底层需要重写；

5）你的MMO内测中，发现玩家只要一星期就能练到100级，而这是游戏的最高级别；

6）游戏最终版本与提案书对比，只有不到30%的功能得以实现。

这些只是几个我曾经听到的例子，而很多更加荒诞的情况都在不断上演、不断重复。我曾经跟一个在做项目管理的朋友说过，我们一直在重复你们过去曾经犯下的错误。似乎所有团队都必然要交这样或那样的学费，可悲的是更多的人交了学费仍不反省，仍然采取侥幸态度忽视游戏初期设计的作用。也因此，我们今天看到的国产游戏成功者仍然寥寥无几。

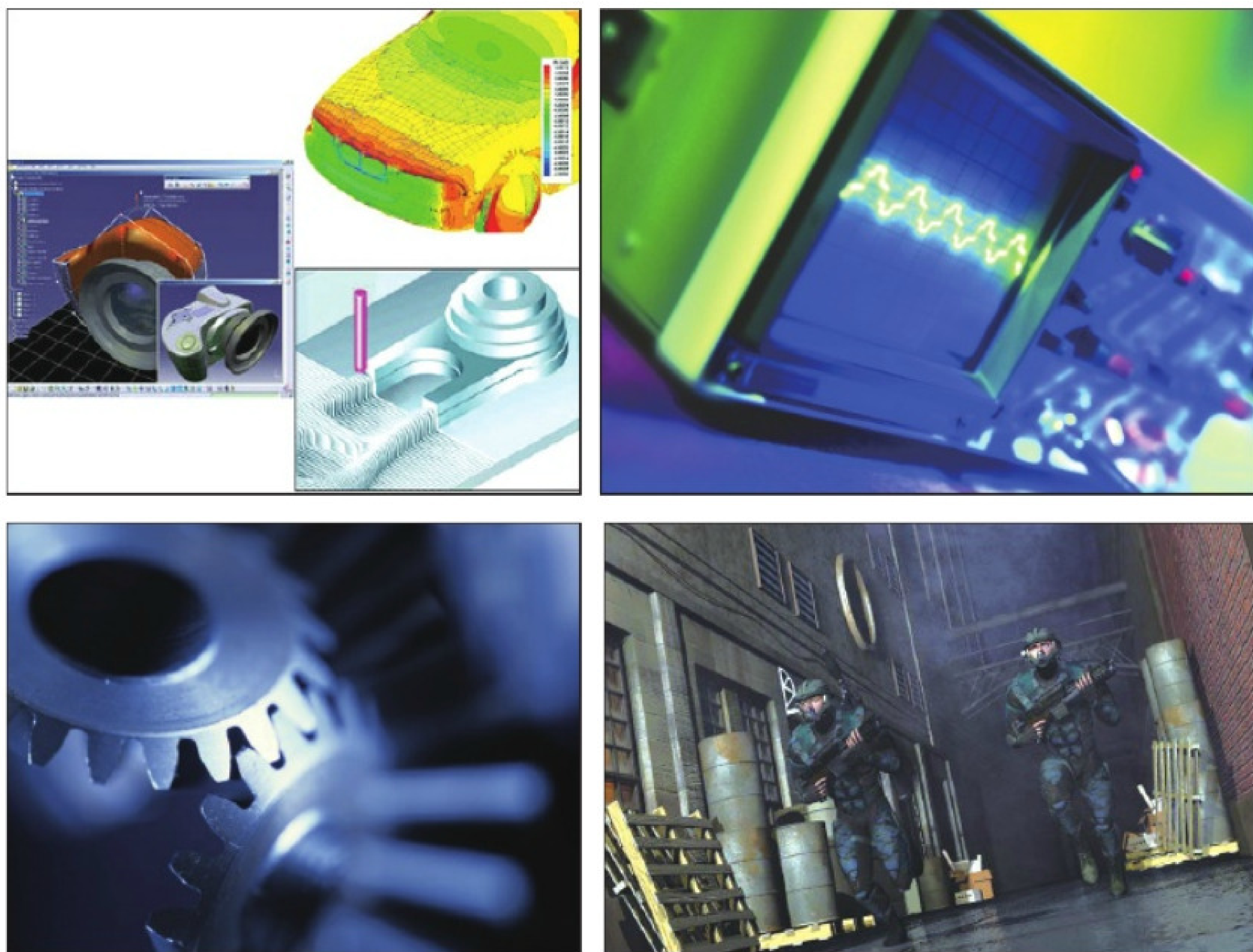
要避免后期开发中的混乱局面，在游戏设计的初期，就需要首先建立软件工程规范化的概念。什么叫软件工程？它是一门研究用工程化方法构建和维护有效的、实用的和高质量的软件的学科。它有三大要素。

1.目标：生产具有正确性、可用性及开销合宜的产品。

2.过程：生产一个最终能满足需求且达到工程目标的软件产品所需要的步骤。

3.原则：是指围绕工程设计、工程支持及工程管理在软件开发过程中必须遵循的原则。

游戏软件的开发与其他软件开发相同，都要符合软件工程的规律。游戏的最根本本质是一个软件，文化产品只是软件完成后的附加属性——很显然，OpenGL不仅能用于开发主视角射击游戏，也能开发工业CAD软件甚至远程医疗软件。商业软件的系统分析是针对用户实际的特点，来决定用户的现实需求如何能在软件开发中实现，而游戏软件的开发也是同样的道理。



OpenGL不仅仅能够用于开发主视角射击游戏，也能开发工业CAD软件甚至远程医疗的软件







D&D规则的成功和普及不是偶然的，它符合一个严格的软件工程所需要具备的基本特征，中国的游戏开发业始终没有能够建立自己的“武侠文化”系统，也不是偶然的

一款游戏是否能顺利开发完成，取决于它的结构是否符合软件工程规范，这是降低游戏开发难度和项目复杂度的前提。因此，我将游戏设计符合软件工程的要求，定义为游戏工业设计规范的一个基本条件。

而这对现在的中国游戏人而言，无疑是一个非常苛刻的要求，或许更有人会说这在目前的国内游戏行业也是个空想。但我们不妨仔细研究一下D&D这种老牌的桌面游戏规则吧！它至少符合一个严格的软件工程所需要具备的基本特征。仔细研究D&D，你会发现，所有的对象，通过基本属性、天赋、适用规则等（内涵构件）进行定义；通过规则操作，如魔法攻击（接口）进行相互作用；通过模板、种族、职业（类关系）进行衍生和统一。由于设计者将本来错综的游戏世界高度概括成数字化的规则（生物/人造/自然物件的基本属性和基本属性作用规则），因此在面对整个游戏世界这个巨大的复杂系统时，D&D具备几乎无限的扩展能力，可以适应不同科学发展度，不同文化的背景设计。

理论上，构建一个虚拟的世界，它的基本要素越是高度概括和定义的，那么底层设计工作的重用性就越高，扩展性也越大。同时，由于每次依靠本层次控件和规则构成往上一个层次时都可能与最初的设想有极小的偏差，因此最终层次的表象控制就越难。如果我们把当前的宇宙视为一个游戏项目，那么，上帝至少在设计之初将“夸克”视作最底层的材料，而我们看到的整个世界都是由几种基本的“夸克”构成的（看来上帝的美术工程师很省工）。由于层次非常多，这个世界最后的面貌很可能与上帝的提案书差距非常大。当然，上帝可以在最高层直接添加规则来更改这个差距。

D&D代表了目前游戏设计能够高度概括到的极限（或许《进化》能打破这个纪录，还没有看到游戏，不知道具体情况）。我们做游戏设计，没有必要做到这个层次，只需要抽象到玩家看到的具体控件的下面一层就可以。例如MMO中有设计纸娃娃的需求，里面有衬肩，那么，我们只要比常用的做法更进一步，将衬肩再向下一个层次，分为贴图风格、形状、特效种类、特效颜色4个基本控件。只要每个控件做少量几种就能组合成很多种类的衬肩，这样规划可大量减少美术的工作量。而常规做法只能是一个个衬肩去建模和绘制。

概括和定义底层是游戏设计对商业需求分析后最简单的一个步骤。在分析商业需求过程中，我们可针对各个方面抽象出类似的关键问题：

1）NPC、怪物、Boss和玩家角色是否属于共同的类？如果是，这个类如何定义？其子类如何定义和区分，基本属性、骨骼、模型、纸娃娃、动作是否通用？各子类是否有必要定义各自的子类？这些所有定义对于美术和程序工作的影响何在？

2）职业、种族作为通用模板如何对上述类中的对象进行作用，其作用是否与子类的定义相关？

3）作为场景设计的需求，有多少建筑对象以构件组合方式可以作出变化？如是，组合需要支援多少种风格？有必要单独设计的建筑有多少？

4）有无可能以一种统一的升级规则操作基本属性来控制所有的平衡？

这种问题还有很多，根据游戏类型的不同，进行设计时的需求也有很大变化。

游戏设计符合软件工程的要求，需要项目负责人有基本的软件工程知识，并有相应领域的专家加以配合。很多Boss和Leader喜欢拿到提案书就开始督促手下人干，事实上，如果给大家几个月的时间实现一个规范的工业设计，就能避免以后无数的问题，节省大量返工的成本。

前面说到的是游戏开发这个项目的初步设计问题，接下来我想谈一下我对于游戏设计过程具体管理的看法。

游戏工业的理想状态，应该是流水线生产、精益生产、个体创造的结合。在策划阶段、游戏架构阶段、试生产阶段、测试阶段需要采取不同的策略，从而最大程度降低风险、降低成本及控制开发时程。注意“面向过程的管理”这个精益生产的实质，正是游戏开发未来所必须追求的目标，也是实施游戏工业设计规范所不可缺的部分。长久以

来，游戏业内的管理是“面向人的管理”或“面向目标的管理”，甚至有的连目标管理都没有，肯定有读者会说：谁说中国游戏开发没有过程管理？没有月表么？没有开发计划么？没有工作日志么？我要说的是，并不是表述了过程就可自认为进行了过程管理，也不是每天跑去问程序进度如何就是做了过程控制。“面向过程的管理”包括非常多的技巧和细节，这需要管理者去研究、规划和控制。

二、项目开发中的混沌和秩序

我们可能都听说过这些说法：“你不可能不劳而获”“覆水难收”或“天网恢恢，疏而不漏”。如果这些谚语对你说来不算陌生，而且在日常生活中你也反复有过这样的亲身体验，那么你就懂得了热力学第一定律和第二定律。

——《熵：一种新的世界观》

在游戏开发过程中，很多人应该有过这样的经历：整个项目的细节越来越多，但没人知道整体是个什么样子；自己做的工作越多，越感到没有信心和无助；不断修改、修正和返工。其实，这就是热力学第二定律所表述的，整个项目的无序性在增加，如果不加以控制，那么最后的结果就是进入最无序的状态，也就是整个系统的平衡态，即完全裹足不前的状态。事实上，无论游戏制作人意识到与否，游戏能否正常开发完成、能否达到立案之初的目标，很大程度上取决于游戏团队对抗热力学第二定律的能力。

之所以熵增原理对游戏开发影响如此之大，是由游戏开发本身的特殊性所决定的。以制造业为对比，制造业发展到现在非常成熟，其整个工程的无序性和不确定性并不随着规模的增长而质变，**原因在于**：

1）产品各部件的质量定义非常清晰（目标清晰，需求明确）；
2）每道工序对于最终产品的作用易于进行量化评估；
3）成熟的流程管理或过程管理机制；
4）专业化的团队；
5）最重要的，足够的理论指导和经验积累。

以上是使传统制造业免于熵增原理荼毒的几个关键因素，而游戏开发业显然不具备这些因素。结果就是，制造业常规状况下都能完成产品的量产和销售，但只有不足一半的游戏正常开发完成，而达到立案目标的可能不足二成（从国内的状况而言可能更少）。

大型的游戏项目从立案到策划案，到程序架构设计、底层开发、工具开发、上层逻辑编写，到美术资源制作、到整合、到测试，经历了一个单向资源流动的过程，这个过程类似一条河流在流动过程中不断吸纳支流，最终汇流入海。在资源传递的过程中，由于传递的层次很多，在语言和文字的表述无法绝对精确的状况下，多次的传递不仅容易产生错误、遗漏，还会不可避免地出现误解。每个层次资源传递中出现一点的偏差，汇总到最后可能出现若干巨大的错误，这就是“差之毫厘，谬之千里”。



德国物理学家克劳修斯（Rudolph Julius Emmanuel Clausius）首先提出了“熵”的概念。熵在科学技术上泛指某些物质系统状态的一种量度和某些物质系统状态可能出现的程度，亦被社会科学用以借喻人类社会某些状态的程度

在缺乏成熟管理机制的游戏开发业，热力学第二定律在这方面有了很大的发挥空间。某些策划懒得写必要的文档，依靠口头说明办事；部分团队没有工作总结；很多策划不知道能通过非语言手段（图片、拓扑等）表述信息；更多公司从来不写会议纪要和讨论纪要；绝大多数制作人都没有项目关键词定义的概念。



我们常常能听到光荣《三国志》系列的玩家们在讨论这样的话题——“为什么前一代的某些优点不能继承到下一代？”“为什么最新一代取消了人口数值？”是光荣出于商业利益的考量么？答案是否定的，玩家所谓的“某些优点”和“人口数值”，在游戏开发专业中被称为“游戏模块”

因此，要首先重视定义，才能制定有效的沟通机制。

在论坛里或朋友之间，我们经常能听到某个朋友说：“如果XX游戏这样设计就好了”，或抱怨说：“XX游戏为什么没有继承前一代的某种优点？”在游戏开发中，我们用“功能模块”来表示玩家所提到的这种乐趣点。一个功能模块往往代表了玩法的一个方面，当足够多的模块被整合之后，玩家所看到的就是我们希望展示的游戏世界。很多设计者试图堆砌足够多“好玩”的独立系统来形成一个“足够好玩”的游戏。“好玩”的独立系统随着新游戏的推出在不断增加，因此形成一个“足够好玩”的游戏需要的部件越来越多了。由于每个游戏模块都会通过某些接口来操作游戏属性/游戏进程，从而发生作用，这些操作与其他模块的操作可能产生相似/互斥的结果，甚至可能改变其他模块的开关状态。因此理论上，每个新模块被整合进入系统时，制作者都必须检查所有与此模块具备公共操作区域的原有模块，甚至必须检查所有操作可能带来的属性变更对依赖属性的原有模块的影响，这在系统足够大的时候是不可能完成的工作。

这带来了另外一个熵增的根源，项目的复杂度随着模块数量的代数递增作几何递增。即制作人对项目的控制力和把握会随着项目规模的加大而迅速降低，当复杂

度到达一个临界点时，制作者追加任何模块，其整合成本对团队都是无力承担的。在这种状态下，依靠堆砌的制作人会在一个阶段之后突然发现，大量问题突然的、集约的出现。

相对稳妥的做法是：确认核心需求，并围绕核心设计必要的外围需求，从底层构架一个层次分明的需求，避免堆砌大而全的四不象，突出重点。

熵增原理作用的一个重要来源是缺乏计划性。由于缺乏经验和理论指导，加之相对漫长的开发过程导致市场的快速变化，在开发过程中，游戏制作者经常主动或被迫频繁地调整策划细节，这种藐视计划性的做法直接导致软件开发目的的不确定性递增。而不确定性反过来作用于游戏团队本身，使开发人员泄气和疲惫，降低工作效率和主动性，最终没人会相信工作计划，也没人会尽力做好自己的工作，因为这个工作随时会扔进马桶（被新的需求取代）。一种极端的状况是，有些团队连基本的工作计划和里程碑都没有，每周的工作完全是项目经理来临时安排；另一种状况是，一个既定的计划不会被尊重，开发计划几乎每星期都会推倒修改。很显然，这两种状况下开发已完全失控，其无序性远远超出了正常范围，开发团队必须付出几倍的预算和时间才能获得一线生机。

所以，像对待承诺一样信守你的计划——千万别轻于承诺，但承诺了就要做到。

以上说的是3个常见的现象，本章我们讨论的热力学第二定律，其实代表了项目开发中混沌和秩序的对决，而对抗热力学第二定律的实质是，追求设计规范所带来的秩序和控制力，减少无序性和不确定性。

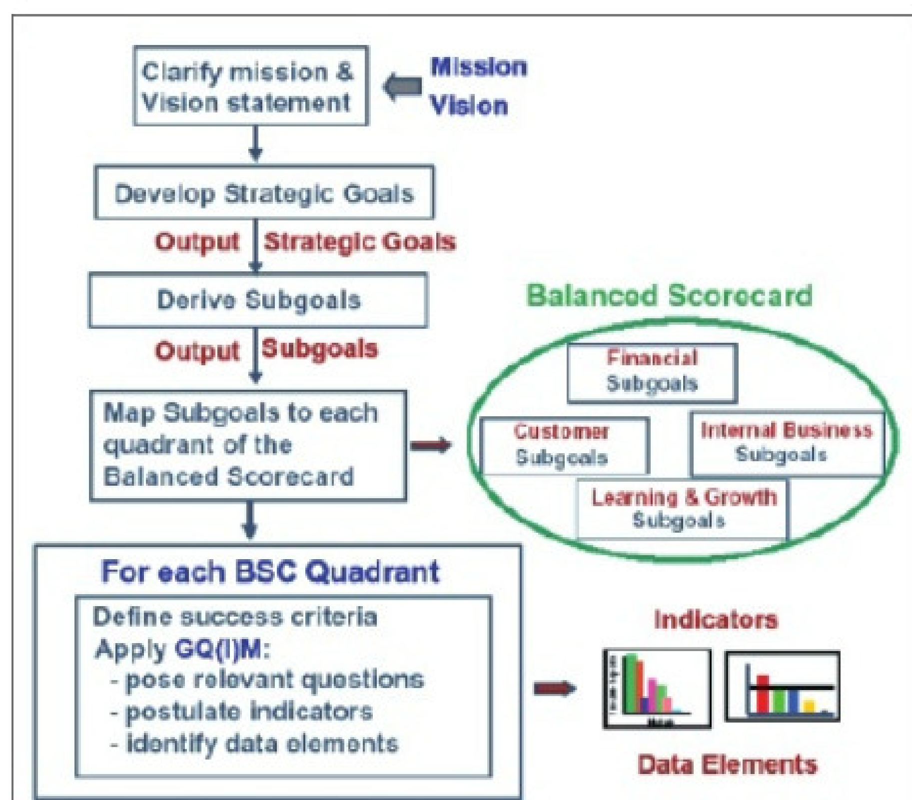
三、游戏设计的量化问题

我们谈过了游戏开发过程中面临的诸多问题，但这里还有一个基本问题是——是不是所有开发工作都能被量化？

很多游戏从业者都对此问题持否定的态度。游戏产业是一个创意产业，创意和艺术创作怎么能被量化？所以就有很多号称牛人所写的文章、接受的采访，大谈游戏开发管理的难度，主要根据是，设计工作/艺术创作无法被量化。

真是这样么？

在长度度量衡没有被发明之前，我们可以猜想，人类只能使用简单的表述来说明距离或长度，例如“高”“很高”“远”“很远”“非常长”等，在现代人看来，这种表述“十分不量化”，但在当时的人类认知中，长度应该是无法量化的，因为缺乏一种单位标准，可以使得不同的人能对长度进行同样精确、相同认知的表述。这里，我们可以看出，至少在数学概念的量化上，需要“单位标准”的确定作为前提。



这是一张典型的软件量化管理的流程图





《文明》系列中的科技树就是最典型化的量化单位

在上面的例子中，一旦加减法被发明出来，度量衡就会出现，人们会定义长度的单位和换算方式，此时长度就变为可量化单位了（看到这里，会不会觉得《文明》系列中的科技缺了不少？）。

所以，认为游戏开发工作不能被量化的游戏开发牛人们，要么是对游戏开发工作根本不懂，要么就是对其他行业的研究成果视而不见，坐井观天。有更多的混子们觉得“不能量化”是糊弄投资商和Boss最好的挡箭牌。

大家可以去Google查查“量化管理”，这已经是项目管理学最基本的概念，但居然还有这么多游戏业的牛人、老人嚷嚷无法量化，只能说是悲哀，这行业的现状让人欲哭无泪。

关于如何“量化”的攻略不管是在网上还是网下都已非常多了，也非常系统了，这里且不多说。大家去搜索一下，注意多看广告和网站的，人家本质上也是创意产业……看完以后你保证有抽那些“无法量化”牛人的冲动。

在整个游戏开发设计过程中，没有一个阶段是绝对无法量化的，不过存在一个量化成本的问题。因为量化需要度量，度量过程需要建立标准、对比标准，对于很多无法用数字表述，必须借助统计甚至拓扑来表述的量化目标来说，这个操作过程的成本很高。所以在游戏最初设计的阶段，也就是量化成本最高的阶段，不必使用“量化”的概念去管理和操作。但在后续开发中，必须将程序、美术等工作做到量化管理，这是使游戏成为工业化生产的前提，也是我们进行规范的前提。

四、专业精神





“要增加《魔兽世界》也有的系统，甚至更多”——国内游戏开发人如是说

有位被称为物理学大师的老先生曾经说：“中国高校对于中国发展作出的贡献，远远大于美国最好的大学对于美国发展作出的贡献。”先不说这个结论的对错，单单只看字面的意思，很容易发现一个逻辑常识问题，就是用“中国高校”这个大集合与“美国最好的大学”这个小集合进行对比。这种不太合适的对比，居然被多家媒体转载引用，实在让人觉得不太合适。由此可见，现代人对于逻辑严谨、谨慎求证的基本研究态度的缺失十分惊人。

反过头来再看中国游戏行业，亦如是也！不加考证、没有数据、没有案例，太多人开口就可以大肆放炮，提出各种貌似有理的结论。事实上，仔细看看他们的文章或言论，除了结论，什么都没有……

所以，请在你看跟行业有关的所有文章时（包括本文），仔细看看结论之前的论证过程是否存在，是否合理。

上文似乎与正题无关，但其实关系大得了不得。因为立项、开发中的陷阱，其来源往往是这种看似理直气壮，却无法抽象、无法量化、无法证明的结论。举个例子，根据我的观察，一旦游戏产品的游戏性在测试中不被认可，大部分“资深”策划都会归结于“我们的系统太少，不够丰富”，结论是“要增加《魔兽世界》（或其他XX游戏）也有的系统，甚至更多”。类似的论调往往能获得很多赞同和喝彩，而很显然的，这样的结论可以洗脱所有人之前的责任，也能为混工资的项目高层多争取一些时间。但至于这个结论是怎么得出来的却没人关心，或以一句“这是经验”代替了论证——结果常常是项目因此而滑向“全而疏”的失控深渊。

“知其然”重要，“知其所以然”更重要。因为不能“知其所以然”，那个“其然”很可能是某感知力不足人的直觉。兵无常势，水无常形，在变化如此迅速的行业中，任何只有个别案例的经验总结，如果不能被抽象、推演或证明，其作用就值得怀疑。

事实上，现阶段的年轻人，大抵是喜欢“攻略式”的成功捷径，乐于研究表象之“术”而并非深层之“道”，因此只有结论的填鸭文章倒成了最受欢迎速成的武功心法。可以想象，如果我写个游戏开发必胜100招，只写一堆狗屁结论，必定人气旺到爆，且留言中的崇拜者、仰慕者、流口水者、要求合作创业者必定多到叫喊“中国游戏业没有人才”的行业资深人士们羡慕的地步。

填鸭成功学给所有畏惧困难和缺乏钻研能力的人一个海市蜃楼，这个看似美妙的绿洲幻境后面，掩藏着无数投资者和热血青年的尸骨，而这些尸骨的游魂如同“为虎作伥”的“伥鬼”一样，继续以他们的所谓血泪和经验拼凑新的填鸭成功学，引诱下批冒险者。

填鸭成功学只是从一个侧面反映出我们多么缺乏真正专业的制作者和决策者。

我们先来考虑第1个问题：

黑社会和街头混混的区别是什么？

我们知道《教父》中的黑社会有很多特征，是任何街头混混都无法比拟的，**列举几个**：

1）严密的组织分工，每个人都有自己的专责（有组织结构和职位说明书）；

2）黑白道的关系网（有行业背景）；

3）固定的灰色收入渠道（有盈利模式）；

4）有专门的用于行业联络的黑话（使用行业术语交流）

5）成员有自制力、纪律性、信仰“我们的事业”（有企业文化）；



拥有组织结构和职位说明书、行业背景、盈利模式、企业文化、专业术语……这使黑手党区别于街头混混

这些种种特征，加上黑社会成员的“事业心”和“敬业精神”，我们其实看到的“专业精神”在行业中的体现，换言之，黑社会和街头混混的区别是，一为专业，一为业余。

第2个已经不用回答的问题：

游戏从业者和玩家的区别是什么？

我常常问提出建议和意见的同事，你的想法跟玩家有什么区别？

黑岛，以“忠于RPG，忠于玩家”闻名，能够忠于自己的职业和角色，这就是游戏从业者专业最基本的表现。游戏行业的工作涉及到方方面面，游戏外盒设计者是否以专业外观设计师的标准要求自己？游戏项目经理是否具备软件项目管理的基本理念和技能？游戏QA是否制定了专业的反馈流程和机制？以这种标准来看，中国不仅缺乏专业的从业者，甚至连专业的公司都寥寥无几。





黑岛工作室，以“忠于RPG，忠于玩家”闻名，但它的成功却无法复制，也无法延续

专业从业者应该首先把自己从玩家的身份中升华出来，能总结玩家的反应，能将玩家眼中混沌的系统分离成为清晰的个体，能将实际抽象为理论，能将感受量化成数据。如果一个从业者的作用只是传递玩家的信息或把自己作为玩家感受的信息整理出来，那么这个从业者实质上对于整个团队是没有价值的。如果你做的仅仅是玩家能做的，那么组织要你干吗？

第3个值得我们探讨的问题：

我们用什么去定义“游戏从业者的专业精神”？

任何行业的“专业”二字，都不仅仅是技术的体现，按照大前研一的定义，技术精通者应称为专长者。英文过专八的研究生，未必能进行专业的翻译；同理，一个会写策划案或营销计划的人，未必是专业的游戏从业者。

对于不同职位的从业者，我们不能苛求一种专业的标准，但无论GM还是总经理，专业与否最直接的判断就是，专业者为寻求最精益最科学的工作结果而奋斗。如果考虑到个人与组织的协调，我们可以加上第二层的判断：专业者为个人工作结果促进组织成长作用最大化而奋斗。

就这么简单。

可是有几个人能做到呢？

对希望自己成为游戏业内专业人士的读者，推荐大前研一的《专业主义》。

五、战略的价值

战略的定义和价值问题一直是企业家和专业人士理解不太清晰的几个事中的两件事。学者和咨询公司把它说得神乎其神，实业家、经验主义者又往往对战略嗤之以鼻，认为它一钱不值，对于战略家的高谈阔论不屑一顾。

——郑文斌

战略是一个可以被多层细分的名词，最被中国企业所常常提到的是“管理战略”“市场战略”“企业战略”等，这些是针对企业不同环节或不同层次对战略的细化。在游戏行业，我们常常听到的是“概念”“目标”被冠以“战略”。例如，盛大曾经提出要做“网上迪斯尼”，被很多人称为战略，其实仅仅是个长期目标而已。如果苏军在卫国战争的战略仅仅是“打败法西斯”，我估计二战的历史都要被改写了。

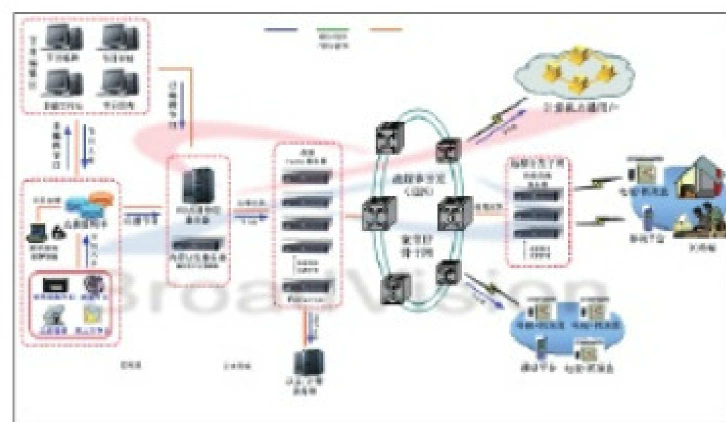
中国游戏圈是我所见到的最喜欢通过滥用各种术语以拔高自己身份的自卑群体。而战略这个词被滥用造成的结果就是，几乎所有人都搞不清楚什么是战略，战略有什么用。

我们先从战争来看看什么是战略。《战争论》对战略定义为“战略就是为了达到战争目的而对战斗的运用。”针对战略和战术的关系，《战争论》提出“战略是对整个战争的筹划”“战术是对某一作战行动的筹划”。在战争中，大本营/总参需要针对自己和敌方的态势、情况，决定如何达成战争的目的，并加以贯彻。在二战中，德军的“闪电战”、苏联红军的“大纵深”、日军的“火力优势作战”、我国的“人民战争”都属于战略层面。而相对应的“先锋旅指挥”“机械化波动进攻”“侧翼突破”“游击战”就属于战术层面。战术服务于战略，而战略则指导了战术。

在企业中，战略影响也非常大，往往决定一个企业的盛衰。在游戏业，战略也有血淋淋的案例摆在眼前，华义、大宇等老牌厂商对于国内市场的丧失，与其战略可以说不无关系；盛大的所谓IPTV战略（称为战略还是大了，IPTV应该看作盛大多元化战略的一个关键战术调整），间接帮助网易成为行业老大。

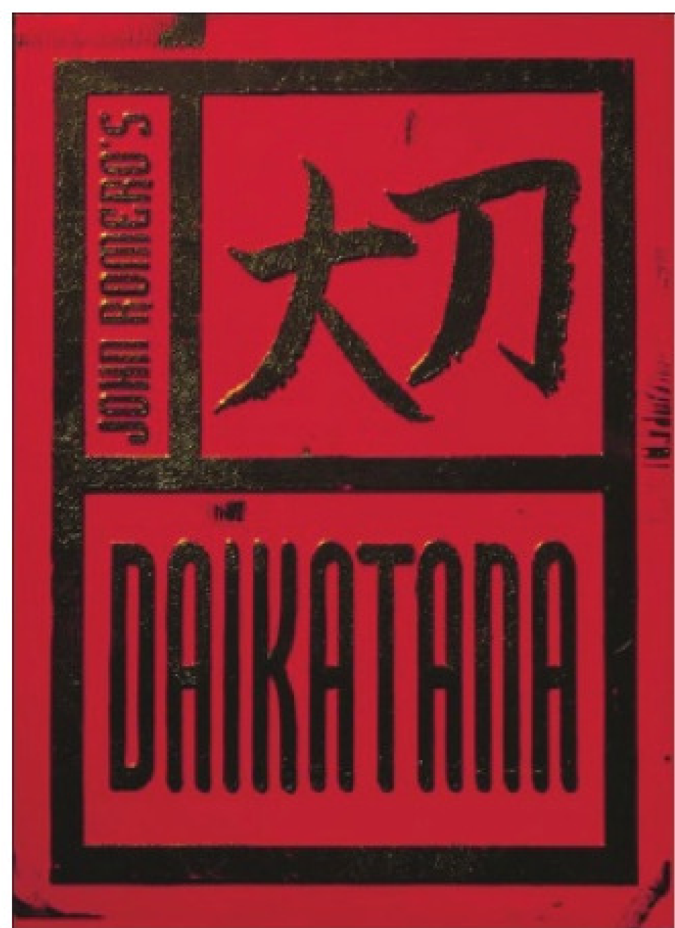
对于游戏公司，战略可沿用郑文斌博士的定义。“战略是确定企业长远发展目标，并指出实现长远目标的策略和途径。战略确定的目标与企业的宗旨和使命必须相吻合。”在此定义的基础上，我认为，游戏开发公司的领导者必须明确**以下问题：**




盛大的所谓IPTV战略间接帮助网易成为行业老大

1）公司发展的终极目标是什么？对应此终极目标员工的愿景为何？
2）公司的核心竞争力是什么？此核心竞争力如何保持和加强？
3）在游戏行业中，公司的位置和面临的态势？未来如何改善这个态势？
4）保证实现目标的资源有哪些？如何组织这些资源？
5）风险有哪些？如何通过制度和福利降低风险？
6）开发流程的管理采取什么样的模式才能最大程度发挥核心竞争力？
7）游戏产品的定位，开发什么题材、什么类型的产品？产品之间如何互补？





乔治·罗梅罗和他领导下的ION STORM成员，也绝对可用老人、前辈、精英来形容了，可他们开发出的《大刀》，却是最失败的产品，这是游戏行业最发人深省的案例——尤其是对中国的游戏开发企业而言

先明确了这几个问题，才能制定公司的战略，战略应该围绕目标来制定，同时也要考虑自己公司的实际情况和外部环境。例如最简单的，有些公司“两条腿走路”，引进产品和资助开发结合，就是最基本的产品战略，是总体战略的一部分。

再强调一遍，战略是非常重要的。很多战略经常变动、战略有问题或战略落实不足的游戏公司，已经给我们做了反面教材。我曾经听说，一个大裁员的公司老总抱怨，裁员的原因是，被开的员工脑子全部停留在单机时代的设计理念，根本做不出好网游，只能开掉。理由似乎合理，但其实非常荒唐，员工是谁请来的？公司管理层请的，在公司提出相应战略之后请的；员工是怎么干活的？是在管理层的意志下干活的，是在公司战略指导下干活的。做出的项目失败是管理层的战略失败，怎么能怪员工思想保守呢？可现实往往是，高层的

写给“外行”们的话

——集体补课与先期培训

■ 本刊评论员 Zergwriter

说句老实话，中国游戏制作行业一直就是一门经验学科，从打头开始可能就没有什么理论基础，后来又都靠口耳相传，早年间做游戏没什么钱赚，入行的都是些游戏爱好者，热情是不缺，就是专业素质上有点欠缺。自顾自写出几万字，从设定到系统无一不包，看上去又美又严谨，实际可行性就从来没被考虑过，大多数类似的鸿篇巨著在满足了作者的创作欲望之后就消逝在互联网几乎无限的字节世界中。再后来，网络游戏发展了，好多人也都开始进入游戏行业，理论知识够了，又没有彻夜在办公室裹被子加班的劲头了，好些游戏四平八稳，但就是感觉不到制作者在里面投入了什么热情，看来热情和经验想统一起来，总是比较麻烦的事情。

游戏制作已成长为一个相当成熟的产业，也正因为此，游戏行业、尤其是游戏制作行业面临着规范化的问题，而行业的规范化直接来源于行业从业人员的规范化。天才的确有，但大多数人还是要靠前人的经验教训一步一步走下来。更何况现在做个游戏也不是一两个人一两个星期的事情，随便找个商业化的游戏开发小组，好歹也得几十条人枪。如何规范接口、如何相互协调配合，这些问题并非仅靠热情就能解决。

事实上，国外的大多数游戏制作公司都有着自己的一整套流程，灵光乍现的游戏制作者也有，但大多数闪过一次之后就死掉了。当年乔治·罗梅罗做《大刀》就是个例子，乔治·罗梅罗是一个狠角色，他离开id之后组建的离子风暴工作室也聚集了一票强者，但曾经被无数玩家翘首期待的《大刀》却成了游戏历史上最大的笑柄。回过头去看看有关这个游戏的回忆录，你会在其中发现太多的混乱、莽撞和重复劳动——《大刀》在接近完成时更换游戏引擎，游戏美工不得不应付罗梅罗各式各样的神奇要求（这些要求费工费力，实现效果也很可疑），整个制作组都是艺术家，为了自己的创意从来不在乎预定发售表——你可以预料得到，在数次跳票之后，一个画面阴暗的垃圾出现在充满期待的玩家面前，最后这个产品彻底失败了。

相反，EA就是个比较正面的例子，尽管这家美国公司消磨掉了所有买下的制作组的个性，但他们丰富的经验和优良的品质管理能力却能避免游戏拖期、质量严重下降等诸多问题，偶尔还能产生佳作。虽然玩家都不太喜欢EA，但这不妨碍他们把好些游戏系列一年一年出下去，再用赚来的钱购买一家又一家濒临破产的

战略失败，偏偏由员工买单，被裁掉甚至被拖欠工资，这似乎已成了IT的一个规则。

所以说，就算你不是高层也不想做高层，只想进入游戏行业踏实打工，了解公司战略也是很重要的，不然下次给垃圾战略买单的就可能是你。

说到底，某些高层根本没有想过以游戏立业，他们甚至连自己的核心业务是什么都不清楚，他们的规划中根本没有长期战略，而充斥着各种不切实际的短期盈利狂想。在这种情况下，决定公司方向的就是能不能赚快钱，能不能忽悠投资商和股民，也因此很多概念和口号被包装成为他们的所谓“战略”。至于游戏业务，只是很多“有奶便是娘”的奶妈之一。

这个行业真正需要是“忠于游戏”“以游戏为业”的公司和团队。一些公司和团队无法存活，表面上看来是人有问题（最常见的就是“策划不够专业”），但事实上往往是公司的战略和定位缺失。假使战略问题继续得不到重视，我们这个行业将陷入低水平重复的泥潭。



战略不只是到了战场上才用得上，即使是游戏企业的决策者，每天面临的最首要任务，仍应是战略层面的考量，盛大、九城、网易……谁也不曾具备天生的优势，恰恰是出色的战略决策成就了它们

后记

在游戏开发的圈子里，见识了很多被游戏开发所成就或伤害的精英，也看了他们所写的形形色色文章、书籍、Blog。其中多有怨天尤人的、讥讽谩骂的、自卖自夸的、乞求玩家买正版的、装大师大谈成功攻略的，唯独老老实实总结点经验并愿意共享出来的很少。

而很现实的状况是，几乎所有中国游戏制作团队都在重复犯前人的错误。

所以起意写本文的初衷就是想能整理一些给其他业者有用的，也供自己反省的东西。因个人能力和时间所限，断断续续写了很久才攒了5节。

本来以为，这样的东西——文字平庸、内容难懂、又夹杂一些偏激愤青的情绪，一定不受读者喜欢，故不敢奢望能在杂志上发表。承蒙《大众软件》的编辑不弃，提出了很多宝贵的修改意见。籍此我对原文作出了较大的改动和修正，删除了无谓的过渡和评论，增加了一些解释，同时去掉了太过情绪化的部分。

希望大软的读者喜欢。

游戏公司。

让我们说回到这篇文章，正如上面所说，国内的游戏行业现在面临着规范化的问题，想要规范化，从业人员的规范化则不可避免。如果你是现有的游戏行业从业人员，那么这篇专题可能对你有所启发，而如果你想投身游戏行业制作，除了有热情之外，最好还是要从基础做起。

这样相似的情况其实很多。比如我军在发展壮大过程中就有过类似的足迹。建国初期的人民解放军，虽然有着一大批能征善战的军事指挥人员，但是真正受过系统军事教育的却只是极少数。为了能让我军迅速成长为正规化、现代化的国防军，当时党中央、中央军委英明决断，在南京开办军事学院，首批758名学员绝大多数都是师级以上干部，此后学员人数由758人增加到3000余人。正是这个决定为我军的正规化和现代化建设，为我军后来的发展起到了重要作用。自20世纪80年代以来，我军基层指挥员都必须经过军事院校的培养与考核，士兵直接提干已经基本绝迹，也只有正样，才是我军能迎接未来信息化战争挑战的必要保证。



与黑岛相比，EA则是游戏产业成功的另一种模式，它代表了游戏业发展的未来

同样道理，我们认为，我国的游戏行业也应该走这样的两个步骤。现在绝大多数游戏行业的从业者应该也必须进行补课，而尚未进入这个行业的，则应该进行先期的培训。

现在国内针对游戏制作开设的教育课程也不少，虽然其中良莠不分，但仔细辨别清楚，还是能找到一些踏实有效的课程。之所以需要游戏学校规范化的教育，是因为在学校里除了手艺，更重要的是你将学到经验和规范。这些规范和经验会帮助你了解你要从事的行业，并指导你如何加入这个看上去天马行空，实则需要循规蹈矩的行业。你应该了解你是如何作为一个零件在巨大的机器里工作的（虽然这话听起来很挫伤人的积极性，但事实正是如此），你需要什么、又要做出什么，你该如何和你的同事们配合，做出详尽而现实的计划，并在时间表内将其完成，你不能高估自己，也不能低估自己，你不能懒惰，也不需要在爆发中把自己燃烧干净。总而言之，在游戏制作领域，个人英雄主义的潮流已经过去，规范化生产的时代正在到来。



联想ThinkPadX61笔记本 中美差价几何？

■ 北京 commando

就在前些日子，国内一家报纸刊登了一篇文章，文章名字挺符合新闻传播的要素，简洁有力又震撼，叫《联想X61笔记本中美价差过万元》。文章中叙述了这样一件事情，某报记者在调查了联想美国官方网站之后发现联想在美国发售的ThinkPad（即原IBM旗下的笔记本品牌）X61型笔记本电脑价格远远低于中国内地。文章中以联想X61 7673LZ1笔记本电脑为例，该电脑在美国售价为1232.36美元，折合人民币仅为9234元，而联想在国内发售的同配置X61型笔记本电脑官方报价则为26 999元（经销商报价为25 980元）。两相对比，在美国购买这款笔记本电脑要比在国内便宜15 000元人民币左右。

这篇文章刊登之后，迅速在各大网站转载，到现在，随便在哪个搜索引擎里用“中国、美国、联想、笔记本、价格差”之类的关键词搜一搜，这篇文章准保能够在第一页上蹦出来，后面还跟着好些网民义愤填膺群情激昂的痛斥。

但说老实话，看到这篇报导之后，我心中总觉得有些地方不太对劲，我知道美国人民一贯享受的是高品质低价格的优质IT产品，但价格低成这个样子，总让人觉得有些离谱。现在世界交流方便，如果中美两地笔记本电脑价差有15 000元人民币之高，一定有无数电脑贩子想尽办法打通门路往国内倒腾美国水货。可到淘宝网查一查，淘宝里基本找不到什么美国X61水货，页面上倒都是大把的香港学生机。此外，我们今年采访东京电玩展时也到日本的IT卖场转过，那里的联想笔记本电脑价格可一点都不比国内便宜——大致估算下来，还比国内贵那么两三千块钱。按说日本也是亚洲IT强国，笔记本市场竞争激烈，又有东芝日立等本土牌子抢占市场，总也不至于比美国高出那么多吧。

疑问多了，就要弄个明白，否则不明不白发脾气，不说联想委屈，自己也伤身体。好吧，现在让我们从头来验证这个说法吧，文章中既然说了中美两地的价差，那么我们就以两地的价格核实来作为开始。

ThinkPad X61 - 1 Year Depot Warranty

Description	Part number	Unit price*	Quantity	Price*
ThinkPad X61 - 1 Year Depot Warranty Edit	7675CTO	$1,918.00	1	$1,918.00
Processor: Intel® Core™ 2 Duo T7300 (2.0GHz, 4MB L2, 800MHz FSB)			1	
Operating System: Genuine Windows Vista Ultimate			1	
Operating System Language: Genuine Windows Vista Ultimate US English			1	
Display: 12.1" XGA TFT, WWAN, 2x2 UltraConnect II antenna			1	
Total memory: 2 GB PC2-5300 DDR2 SDRAM 667MHz SODIMM Memory (2 DIMM)			1	
Keyboard: Keyboard US English			1	
Pointing device: TrackPoint with Fingerprint Reader			1	
Hard Drive: 160GB Hard Disk Drive, 5400rpm with Disk Encryption			1	
Mobile media base: ThinkPad X6 UltraBase			1	
Media base bay devices: CD-RW/DVD-ROM Combo 24X/24X/24X/8X Max, Ultrabay Slim			1	
Bluetooth: Integrated Bluetooth PAN			1	
3 Year Depot Upgrade with 3 Year ThinkPad Protection	41C9334	$279.00	1	$279.00
Lenovo Experts Live Telephone Service -- 3 pack	41U5244	$194.00	1	$194.00
Lenovo Experts Live Chat Services -- 3 pack	41U5241	$169.00	1	$169.00

X61的基本配置型号价格为1259元，但按照相应的配置进行定制、再加上保修和人工服务的费用之后，价格几乎翻了一番

先来看看美国的价格，由于该文章没有给出链接地址，我们只能自己动手，先找到联想美国的官方网站，在网站的“产品”栏中找到“X”系列笔记本电脑，再选择“X61”产品线。网页上一款X61笔记本电脑的价格是1259美元，基本配置为Core2 Duo L7500 LV（1.6GHz、4MB L2、800MHz FSB）、1GB内存、80GB硬盘和四芯电池，操作系统则是Vista Home Basic版。这么看上去，一台笔记本电脑的价格还真是不高。但这只是基础选件而已，按文章作者所说的X61s 7673Z1型号开始配置，系统换成Vista Ultimate要加149美元、内存换成2GB要加80美元、增加指纹识别器是40美元，换成160GB、5400r/min的硬盘要加90美元（现在是在促销期间，原价是130美元），UltraBase底座需要多花200美元、增加一个Combo光驱70美元、换成和国内同类型的“4965AGN”网卡则要多加40美元。

但别着急，这只是第一步，现在的价格只包含了1年保修服务，按下“继续”按键，下一个页面就是联想服务及客户支持价格。该款笔记本在国内的行货享受3年联保及人工服务，再加上蓝色快车的电话服务及上门——这3项就要分别花掉279、194和169美元。加在一起，价格变成了2560美元——这可是免税价，要想最终拿到手，还得加上8%的美国消费税，最终这台机器的价格是2764美元。按7.5的汇率计算，折合人民币20 736元。当然，如果你生活在美国，可能会从各种促销信息超市活动中得到优惠券，有可能会便宜个三四十美元。

当然，这个报价还有一个小问题，国内行货提供的内存规格为DDR2-800，而联想美国官方网站上可供选择的内存只有DDR2-667。这么看来，在原来价格的基础上，再加上300元人民币是比较保守的估计——总价格最终为21 736元。

再回过头看看国内联想笔记本电脑的报价，联想在国内也有官方网站，结构和美国也差不多，X61 7673LZ1笔记本的价格是26 699元人民币，但这只是官方报价，人人都知道，官方报价和实际售价总是有那么点差距的。打几个电话到中关村去问价，大多数商家都表示手



在淘宝网上，X61 7673LZ1的报价为25 300元，加上运费大约在25 330元

头没有这款货，一圈问下来，最低的价格是25 550元，同时商家在电话中表示，如果当天拍板就要，价格还有能降低的空间。我们假设能再争取到

100元的优惠，则国内最终价格为25 450元。

综上所述，25 450～21 736元，价格差距为3714元。之前提到的那篇文章得出两地价格差距15 000元人民币，显然是水分颇多。好些网民朋友在后面义愤填膺，现在看起来也没什么太大的必要。

弄清了这一点还不够，我们还要继续把问题搞明白，既然美国官方网站上明确写着价格，为何有的记者会看到X61s 7673LZ1在美国只卖1232美元？实际上，有心的朋友还可能会从我们上面的实践经验中察觉到一个有趣之处——在美国联想官方网站上，ThinkPad笔记本电脑并不提供具体的型号，而是让用户自行定制配置。换言之，在美国，ThinkPad笔记本电脑和DELL电脑一样，是可以由用户按需定制部件的。如此再看，为何报社记者能在美国联想官方网站上找到固定型号的笔记本电脑，价格还如此低廉？

答案就是打折超市。在联想美国官方网站上仔细寻找，在“Products”选单中会发现一个“Special offers”的标签——翻译成中文就是大特价的意思，如果你运气好，就能在里头找到一个没什么修饰的“Lenovo Outlet”页面，没错，这就是联想的打折销售页面。

在这里头的笔记本电脑的确便宜得惊人，随便找个跟上面配置差不多的笔记本电脑，价格都至少是个7折。1000美元的X61笔记本都算是贵的，七八百美元的到处可见。甭说和国内比，就算和美国比，也算便宜得离谱，乍看上去，真有卖车卖房把这些笔记本电脑都买回来的冲动。从上面我们已经得知，ThinkPad在美国采取定制服务的策略，用户可按自己的需求定制笔记本电脑，然而有一些用户下完订单，生产开始之后，用户却因为种种原因撤销了订单，这头ThinkPad的笔记本电脑已经从生产线上下来了——用户撤了单子，电脑又已经生产出来了，总不能一直在仓库里囤着，最后只能凑足一拨廉价卖出去。值得强调的是，这些电脑完全是未经使用过的全新笔记本电脑，享受和全新电脑一样的有限保修服务，品质上是没有问题的，正因为此，也就显得格外超值。

据了解，ThinkPad每年都会举办类似的促销活动，大量的ThinkPad笔记本不要钱一样扔出去——但别着急，僧多粥少，Lenovo Outlet并非时时存在，里面的电脑也不是你到了就能买到的。每种型号的电脑只有一台，细数下来，整个X系笔记本电脑一共也就七八十台，和你竞争的可是全美国想买笔记本电脑的用户。



国内联想官网的报价，有兴趣的读者可以自己上网查查看

再仔细看看，这个页面上没有写购买方法，只有上面一行小字：想要购买产品，打这个电话，会有专人为你服务。也就是说，你没法在网上订购，更别想在电脑商场里买到这种机器，只能通过电话订购。因为并不接受除美国之外其他国家的用户订购，所以我们联络了曾经尝试订购这些折扣电脑的朋友。据他们介绍，订购的步骤颇为繁琐，除了不接受除美国之外其他国家的用户订购，也不接受美国以外其他地区发行的信用卡；你看好的电脑十有八九也已经被别人先下手了，所以最好的办法就是先挑好十几台电脑，按顺位排列，然后找在美国的朋友拨打电话，从头跟接线员核对有哪台还没被人买走。挑到合适的马上买下，等到回国的时候送到你手上。

综上所述，想要买到这些物美价廉的打折电脑可并不是件容易的事情，说“可遇而不可求”也并不算过份，所以咱们就甭在这个问题上费脑筋惦记了。

虽然我们在价差问题上冤枉了联想，但仔细想想，联想在针对中美两国人民提供的服务上还是有差距的。不说中美两国正品ThinkPad电脑的差价仍然存在，单就这个“Lenovo Outlet”，我就从来没在联想中国网页上见到过。更何况联想在美国偶尔还搞个感恩节促销什么的，也有一成折扣。考虑到两边人工成本上的差异，考虑到美国人民平均收入和中国人民平均收入的差距。再引申出去，对比一下美国的服务质量和中国的服务质量区别，这个价格差还是颇让人感觉不太舒服的。

联想在不同地区执行不同的商业策略，这当然无可厚非，在这一点上我们无权批评他什么。但我们有权利对联想寄予希望，希望他能做得更好，能在国内和国际市场获得成功。这些话题比较遥远，咱们还是说说我们关心的，比如我。我比较期待联想电脑能在保持质量的前提下把价格降下来，也期待有一天能看到中文版本的联想电脑打折网页出现。最关键的，我希望这两个期待别让我等太长时间。

本文中提到的相关链接

联想中国官方主页
http://www.lenovo.com.cn/

联想美国官方主页
http://www.lenovo.com/us/en/

联想美国打折网页
http://shop.lenovo.com/SEUILibrary/controller/e/web/LenovoPortal/en_US/special-offers.workflow:ShowPromo?LandingPage=/All/US/Portals/Lenovo_Outlet/X-Series

注：截止到本文发稿时，联想方面并未对此事件做出回应，所以我们暂时还看不到任何官方解释。

Description	SALE PRICE	Original List
ThinkPad X60	$1,061.19	$2,357.00
ThinkPad X60	$1,637.86	$2,498.00
ThinkPad X60	$1,695.80	$2,432.00
ThinkPad X60	$1,054.36	$1,479.65
ThinkPad X60	$1,799.22	$2,378.00
ThinkPad X60	$1,639.82	$2,119.00
ThinkPad X60	$1,723.34	$2,278.00
ThinkPad X60	$1,703.35	$2,648.00
ThinkPad X60	$2,021.64	$2,870.00
ThinkPad X60	$1,714.84	$2,237.00
ThinkPad X60	$1,756.85	$2,172.00
ThinkPad X60	$1,880.36	$2,972.00
ThinkPad X60	$1,032.15	$1,999.00
ThinkPad X60	$1,936.57	$2,428.00
ThinkPad X60	$1,726.70	$2,407.00
ThinkPad X60	$1,106.47	$2,232.00
ThinkPad X60	$2,282.09	$3,097.00
ThinkPad X60	$1,925.82	$2,812.00
ThinkPad X60	$1,710.25	$2,339.00
ThinkPad X60	$1,753.48	$2,443.00
ThinkPad X61	$917.45	$1,988.00
ThinkPad X61	$987.58	$2,084.00
ThinkPad X61	$1,104.62	$2,711.00
ThinkPad X61	$935.50	$1,953.00
ThinkPad X61	$917.45	$1,988.00
ThinkPad X61	$1,044.82	$2,327.00
ThinkPad X61	$996.79	$1,749.00
ThinkPad X61	$1,156.83	$2,352.00
ThinkPad X61	$963.18	$1,803.00
ThinkPad X61	$1,144.60	$2,442.00
ThinkPad X61	$1,027.91	$2,207.00
ThinkPad X61	$993.59	$2,232.00

联想美国官网上的折扣专页，里面颇有不少便宜得离奇的电脑

随处上网 随时娱乐
——3G风暴来临前的期待

■北京 MP2046



随着奥运举办日期的临近，同时在技术本身生命力的推动下，在以3G为口号和目标的未来一年中，我们的无线设备——不仅是手机，更多可能会是电脑——无疑将面临一场巨大的数据通信风暴。通过技术的改进，每一台无线设备将从这看似虚无的空间中“抓取”更多属于自己的字节，随处上网，随时娱乐。而这一切，你是否已经准备好，或至少已经有所期待了呢？

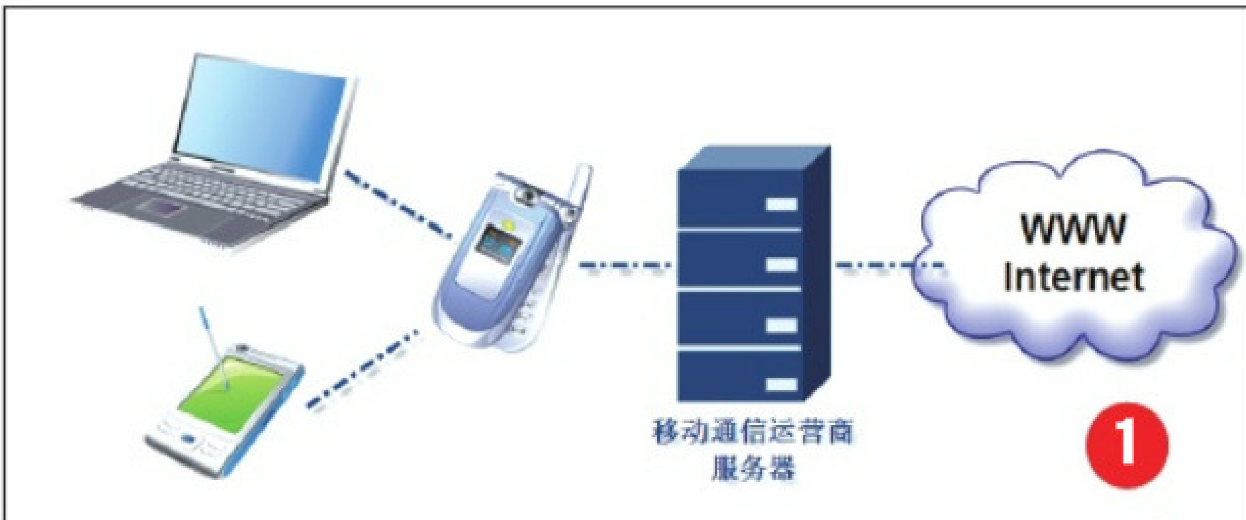
一、无线上网的方式

首先需要说明，本文提到的“无线上网”，其终端是PC或PDA掌上电脑，而上网的最终目的是能访问WWW广域网。目前无线上网的方式从连接技术上来讲，主要分为“移动通信”（这方面的新技术常以“*G”为代称）与“无线宽带”（常以“WLAN”为代称）两种。区分二者的标准很明显，前者只由传统手机移动运营商架设，与手机卡有密切的捆绑或相似点，例如移动的GPRS、联通的CDMA 1X等；后者通过Wi-Fi方式传输数据，其服务提供者不仅包括手机移动运营商，更多可能是其他无线ISP（互联网服务提供商）。以下简单用图示方法来说明它们各自的连接过程。

1.PC/PDA+手机+移动通信（图1）

PC/PDA以蓝牙、红外或数据线连接手机（也可能二者都使用Wi-Fi相连），然后接入移动通信运营商的服务器，再转接到广域网；其连接速度直接取决于手机的无线接收模式，例如即使运营商已架设了较快的通信技术，但手机硬件不支持仍是无用，大多数接触过无线上网的用户应当对这一模式相当熟悉了。这种方式的缺点是配置不能在一台机器上进行，使用起来较为麻烦，这也不是本文主要讨论的内容。

*注：一些PDA智能手机本身即具有移动通信功能，那么图示中PDA与手机的连线即可省略。同样，具有Wi-Fi的PDA在以下的图示中也会出现相同情形，将不再赘述。



2.PC/PDA+移动通信网卡+移动通信（图2）

在这种连接方式下，无论PC还是PDA，都需要购买能连接移动通信运营商服务器的网卡，从而建立双方之间的无线联系（绝大部分情形下，需将正常的手机卡插入到无线网卡中，图3）。在这一通信模式中，网卡的购置直接关系到整个应用。网卡所支持的无线接收技术必须与运营商所使用的技术相互配套才可建立起联系。



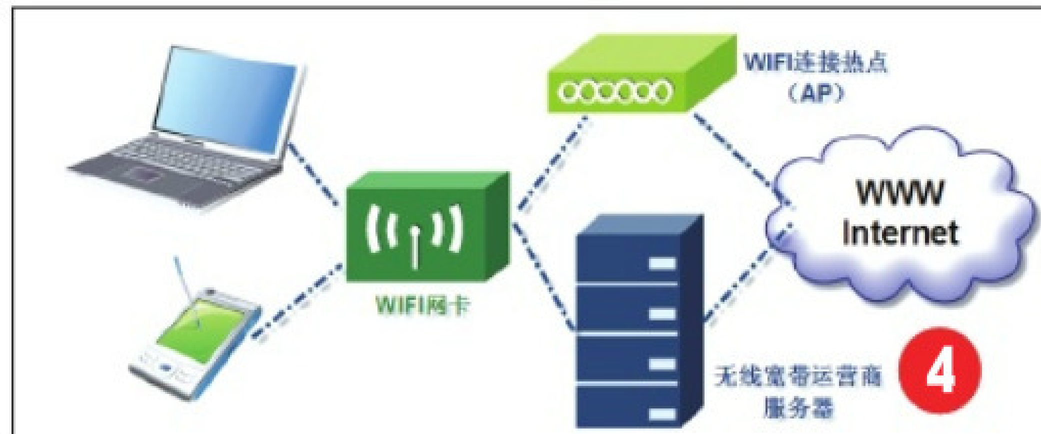
依赖于移动运营商的信号覆盖优势，这种模式基本上能达到“随时随地上网”的目标，然而这种随时性只能属于“最低保障”性质（如移动的GPRS、联通的CDMA 1X），更新更快的技术，其信号并不与手机信号覆盖区一致。



3.PC/PDA+Wi-Fi网卡+无线宽带（图4）

此图示与上一连接模式很相像，只是连接网卡改为了Wi-Fi网卡，而服务器也改为“无线宽带”类型。在图中还绘制了Wi-Fi网卡通过无线AP访问广域网的情况，实际上无线AP与下方的服务器并没有实质技术性的差别，只有简单与复杂的区别。这种情形下用户使用起来最为简单，只要选择无线接入点、必要时再输入用户名和密码即可。其缺点是目前国内对公众开放的WLAN接入“热点”还较少，除部分高校外，仅在一些机场、酒店、高档商务场所才能找到信号。

前面提到移动运营厂商也可能部署这种接入服务，例如中国移动的“随e行之WLAN服务”目前便是如此。用户只需用任何一个移动SIM卡申请该业务，即可获取业务密码，之后在移动WLAN网络覆盖的热点地区，只要用手机号当用户名，再加上业务密码即可无线上网。



二、认识各种无线通信技术

用“乱战”二字来形容目前的无线通信技术真是一点也不过分，极快的发展速度中所产生的各种铺天盖地的新技术与新名词，即使是通讯、IT业的相关从业者也需尽相当大的努力才能理解其中的内涵与关系。因此对于普通消费者来

说，困惑、迷糊简直就是理所当然的事情。本文不能也不可能枚举所有的无线技术，只能将目前可能与我们相关的技术作一个简单的介绍与比较，对于普通消费者来讲，只要能识别某种技术将会给我们带来什么体验，会有哪些使用上的具体操作便可。

为了便于大家快速理解后文，这里首先将要介绍的无线技术作一个简单的特性列表。在表的最前面放置了目前北京使用最广的网通ADSL 1Mb接入模式，以便对照。

名称（相关称呼）	所属类别	下行峰值（bps）	换算为B/s	国内覆盖地区
ADSL 1Mb	—	1M	128k	—
GPRS CS1～2（2.5G）	移动通信	115.2k	14.4k	中国移动信号覆盖区
EDGE（2.75G）	移动通信	473k	59.13k	部分大城市的部分地区
CDMA2000 1x（2.5G）	移动通信	153.6k	19.2k	中国联通信号覆盖区
CDMA2000 1xEV-DO（3G）	移动通信	2.4M	0.3M	中国联通正在建设中
TD-SCDMA（3G）	移动通信	384k	48k	中国移动、联通均在建设中
TD-HSDPA（3G增强）	移动通信	2.8M	0.35M	—
WCDMA（3G）	移动通信	2M	0.25M	—
HSDPA（3.5G）	移动通信	14.4M	1.8M	—
WiMAX（802.16x）	无线宽带	75M（802.16e）	9.38M	中国网通正在测试中

*注：（移动通信类别的下行峰值速度与实际下载最大值有较大差距，以GPRS为例，实际接入速度大概在30～40kbps，即使使用数据加速系统，也只能达到60～80kbps，与理论的171kbps相差较远。）

以下便以对此表的说明来展开叙述：

1.技术的演进途径

名称部分缩进的技术均为上一技术的演进版本。对于运营商来说，部署同一技术演进出来的新技术，其所需的硬件升级成本较低。对于普通用户而言，主要是在购置上网卡时，应当对不同的演进途径有所了解，以便考虑日后的升级需要。需要说明的是，表中的下行峰值数据，特别是演化版的数据，正随技术发展而不断改进，请购买比较时自行收集最新数据。

各种各样的“G”

应当说“4以下的整数”G的概念还是相当清晰的，“G”在这里是Gerneration（代）的简写，如1G即指“第一代通信技术”。其中1G被认为是“模拟话音服务”、2G代表“数字话音服务”、3G则代表“移动数据服务”。而其他的“G”则基本可认为是对“数据传输”能力的描述，数字越大，代表的技术越先进。然而作为一个消费者，需要了解的是非整数“G”的数字概念只是一个非标准概念，并且很可能是一种宣传口号，我们最需要了解的，还是其上下行速度到底有多快。

2.所谓的主流3G技术

即为表中名称里标有“3G”的3种技术：CDMA2000、TD-SCDMA、WCDMA。

其中WCDMA在的普及化程度最高，目前欧洲几乎所有国家都部署了这一技术，除却一些技术优势外，造成这一情况的最大原因是WCDMA是传统GSM向3G过渡的最小成本途径。不过遗憾的是，在国内这一技术基本上没被采用，这也意味着国外仅采用WCDMA的手机在我国将无法使用3G功能（参见之后要提到的奥运3G体验）。

CDMA2000技术在美国、韩国、日本等地均有长足发展。对于国内用户而言，重点在中国联通的产品之上。对于从2.5G就开始以CDMA2000 1x标准进行部署的联通来讲，以演化的CDMA2000 1xEV-DO作为下一步目标，是毫无疑义之选。

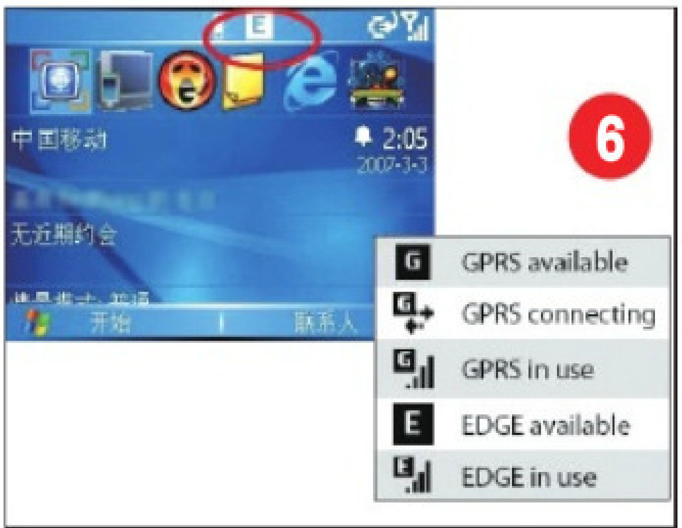
TD-SCDMA中的“S”是中国特有的标识，也就是说这

是一项有着中国自主知识产权的技术，常被简称为“TD”技术（图5：大唐电信无论在专利还是研发方面都处于TD-SCDMA的核心地位）。以这样的身份出世，自然备受政府青睐，然而其建网时在利用原有网络的方面并无优势，因此发展速度没有预计中那般快速。然而仍可想象，这一技术将会在未来一段时间内左右我们的生活。



3G的公认定义

一般而言，第三代通信技术是指将无线通信与国际互联网等多媒体通信结合的新一代移动通信系统。它能处理图像、音乐、视频流等多种媒体形式，提供包括网页浏览、电话会议、电子商务等多种信息服务。为了提供这种服务，无线网络必须能支持不同的数据传输速度，即在室内、室外和行车的环境中能分别支持至少2Mbps、384kbps以及144kbps的传输速度。



3.EDGE及WiMAX

对于用户来讲，技术的青果挂在枝头尽管有望梅止渴之用，但还是不如已鲜红汁满的成熟果实更有吸引力——这应当是对目前中国移动正在部署的“EDGE”技术的最好描述。自今年年初开始，全国各地的手机用户就开始陆续发现自己的手机已能收到EDGE信号（图6：手机屏幕上的E字母即为EDGE标识）。据测试，EDGE在实际使用中平均速度可达15～25kB/s，至少对于普通的网络浏览来说，这一速度已经足够应付了。虽然还无法与传统ADSL拨号上网比肩，然而在国内3G牌照还未正式下发的情况下，它无疑是目前无线上网的最佳选择。

有不少专家预测在明年的奥运会阶段，EDGE将成为主流的手机通讯手段之一。原因之一在于中国主导测试的TD技术目前并未被国外所广泛采用，因此国际漫游用户的终端设备并不能支持TD网络。而WCDMA牌照现在亦是前途未卜，因此与WCDMA这种同时从GSM发展起来的EDGE技术，鉴于在终端设备的兼容性，使其成为次优的选择。因此若是借此东风，普通用户应能快速且稳定地享受EDGE所带来的新体验。这里给出一个网址，上面不断收集了全国各地EDGE覆盖的新信息，有心的朋友不妨一看：http://www.weiphone.com/viewthread.php?tid=10030&extra=&page=1。

另一项无线宽带技术“WiMAX”，实际上就在本稿撰写之前，WiMAX被国际电联正式批准为全球3G标准！这里仍将其放入此节，以示其特殊性。WiMAX进入3G标准是一个里程碑式的标识，它将传统认识上的无线宽带与移动通信合为一体。对于配备Wi-Fi网卡的终端笔记本或PDA来讲，未来的发展中这种结合也更加省心，因为一张网卡即可同时实现固定上网与移动上网（WiMAX使用802.16x无线网卡标准）。同时它对中国一再推迟的3G实现也构成一个强大的冲击，特别是TD技术，二者在3G标准上同属TDD频段，这对TD在国际上的发展将产生不利影响。对国内的终端用户而言，是福是祸还有待实践进一步验证。此外，部分专家也认为2008奥运将成为WiMAX在中国的引爆器。

三、购置合适的上网卡

仔细阅读的读者到这里一定会认识到，选择一款上网卡，将是无线上网过程中最为重要的一步。同时，了解了以上各种无线上网技术及其在中国的部署情况，相信你也会在这方面有些打算了。以下笔者就针对无线上网卡的选择作一个简单介绍。

1.模式选择

无线上网卡的模式直接关系到可使用什么样的接入技术，因此是选购过程中至关重要的一点。笔者建议在选购时以当前所能使用的接入技术为主，同时兼顾未来可能会使用的技术，毕竟多种因素都表明，3G甚至4G都会在接下来的一年中一定会加速发展，保持一定的技术前瞻眼光可让你的无线上网卡使用寿命更长。

（1）GPRS、EDGE类上网卡

上文提到EDGE作为GPRS的演进技术，具有更快的接入速度，同时目前中国移动对该技术的部署也正加速进行。因此笔者强烈建议，如无其他重要考虑，购买此类网卡时一定要求支持EDGE，否则出于连接速度的考虑，CDMA上网卡将具有更大优势。不少高端的该类上网卡还支持HSDPA技术，鉴于国内主管部门对WCDMA的严格监管，建议这方面的考虑可以放一边，当然如果你经常出国，那么该技术就应上升为重点考虑。

●索尼爱立信GC85（图7）

参考价格：600元

该网卡是支持GPRS/EDGE技术中口碑很不错的一款。做工精致，使用PCMCIA TYPE Ⅱ标准，配备一根可拆卸外接天线，不使用时可拆卸天线后将卡留在笔记本的PCMCIA接口之中。装上手机卡之后支持双向电话、短信编辑管理、电话簿管理等功能。



●Sierra AirCard 860（图8）

参考价格：600元

作为一款在GPRS/EDGE之外还可支持HSDPA的双模式卡，AirCard 860在这个价位上显得很是超值。网卡接口使用PCMCIA Type Ⅱ标准，天线为可拆卸、伸缩式，整个机身可完全隐藏在笔记本PCMCIA卡槽中。



●索尼爱立信GC89（图9）

参考价格：900元

该款产品在外观设计上与GC85非常相像，但相比后者，这款产品增加了Wi-Fi功能（802.11g，54Mbps），如果你的笔记本型号较老，不支持迅驰技术，那么选用这款产品将十分合适，一举多得。



●普众 P300U（图10）

参考价格：700元

这是一款USB 2.0上网卡，支持GPRS/EDGE技术，对Vista系统有良好的支持。用户通过该网卡还可进行语音通话、收发短信息等操作，同时，厂商承诺固件可升级。41g的重量也不会让便携成为问题。



（2）CDMA2000类上网卡

鉴于CDMA2000 1x的速度已能达到10kB/s左右，而中国联通在国内除澳门外尚没有获得CDMA2000 1xEV-DO的3G牌照，因此笔者建议在选购该类产品时不必太过看重是否支持EV-DO，仍以传统的1x应用为主。

●华为EC321（图11）

参考价格：580元

华为开发的这款上网卡因高质量一直为多数经销商和用户所认可，虽然价格偏高，但一直以来都很受关注。该卡支持CDMA2000 1x接入技术，PCMCIA Type Ⅱ接口，内置拉杆式天线，可累计通信时间并可进行流量清零，同时还有短信和PC传真的功能。



●华为EC325（图12）

参考价格：540元

一款外观很讨人喜欢的上网卡，其中的白色版颇有苹果风格，同时仅32g的重量使得它显示更为轻巧。这款产品是市场上最早使用全内置天线的上网卡之一。仅支持CDMA2000 1x技术，采用USB接口。



●SHber E71（图13）

参考价格：1280元

支持CDMA2000 1x/CDMA2000 1x EV-DO接入技术，采用USB2.0接口，天线内置，体积小巧。具备界面友好的应用软件，通过其可进行拨打电话、收发短信、电话薄管理等操作。



（3）TD-SCDMA类上网卡及其他

对于该类上网卡，由于没有前期兼容技术，当然要等到运营商完全部署好之后再考虑购买了。最后要提一下WiMAX的网卡问题，实际上与迅驰技术一样，该技术同样得到了英特尔的大力支持与推广，因此在未来最新出的笔记本中，完全不必担心是否会加入802.16x的支持，事实上已有最新的笔记本中加入了此模块（图14：内置了WiMAX模块的TOSHIBA Portege R500）。



2.接口

在考虑完模式的问题之后，最紧要的就是考虑笔记本与无线上网卡的接口是否配套。一般来讲，笔记本中有PCMCIA插槽的，就不推荐使用USB接口网卡，一来多占一个USB口，二则外露USB容易丢失或损坏。不过需要注意传统的PCMCIA接口与PCMCIA Type Ⅱ接口（又称Express Card）并不兼容（图15：即便是T形的PCMCIA Type Ⅱ无线网卡也不能在PCMCIA插槽上使用），购买时一定要弄清楚才可下手。



3.附送上网服务

以上提到的报价均为购买单卡时的价格，但往往跟随无线上网卡一同销售的还有附送的上网服务。笔者建议如果是在移动运营商自己的柜台办理，若不是太嫌麻烦，最好还是单买卡再买套餐，一般来讲这样价格会便宜不少。如果是在淘宝等购物平台购买，郑重提醒一定要当心受骗，常见的骗局是附送上网时间与实际相差过多，建议在购买前一定要通过各方面渠道确认卖家的信息可信度。

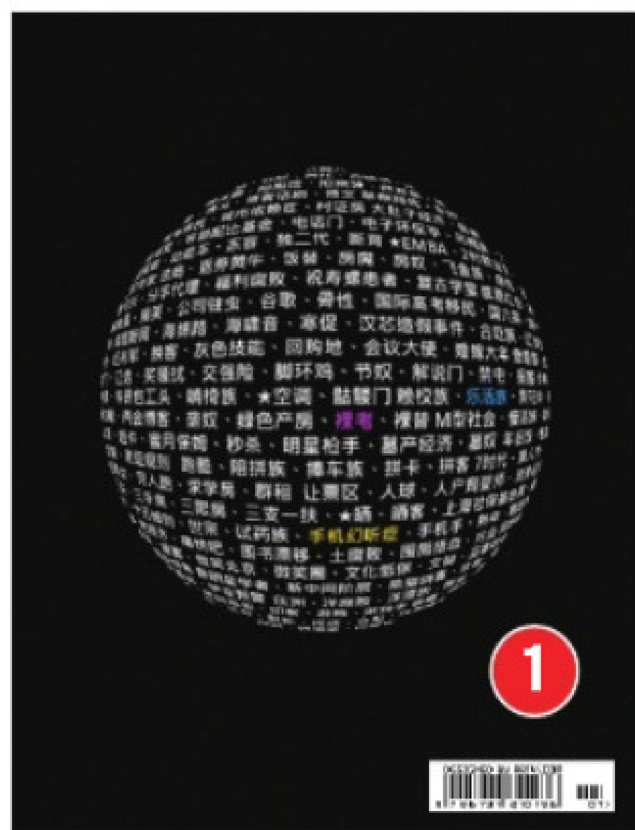
最后祝大家都能在全新的时代拥有别致的上网生活！

个性印客，多彩生活

■ 贵州 冰河洗剑

网络上总是风云变幻的，各种各样的新事情层出不穷，尤其是各种带“客”的新名词频繁出现，闪客、骇客、博客、威客、拼客、换客……这“客”走了，那“客”又来了，每一种“客”的出现，总能带来一阵流行的新风潮。但每种“客”，往往都伴随着一种新的网络技术或操作，似乎总是一些资深的网络网虫或高手的专利，从来没有像“印客”这样平易近人过。“印客”给普通网民带来了多彩的生活，网络对生活的影响越来越深入……

一、“印客”，网络新词汇



2007年8月16日，教育部发布了《中国语言生活状况报告（2006）》，并公布了《2006年汉语新词语选目》，在“选目”中又公布了171个汉语新增词汇（图1）。网络一直是汉语新词汇的催生之地，在这171个新词汇中，有90%以上来源于网络，“印客”也是新选目中貌似简单而背景深厚的词汇之一。“印客”正式被纳入汉语新词汇，也标志着一种新的网络生活的出现与流行……

1.“印客”释义与历史

“印客”到底是什么？根据2007年8月公布的《汉语新词语选目》第160条：“160、印客【注】印客，也称in客。它以互联网为沟通、联系渠道，把网民所写的、画的、摘录的任何文字和图片变成具有永久保存价值的个性化印刷品。”由词语注解可见，印客实质上就是一类通过网站服务进行个性印刷的群体。

印客的核心是“Print on Demand”，也就是“按需印刷”，它填补了传统印刷行业所留下的小数量、个性化印刷的空白区域。早在10多年前，由于传统印刷行业竞争的激烈与市场饱和，美国一家出版公司“lulu.com”开创性地建立了网上小数额印刷的经营模式，通过网站接受普通个人的出书订单印刷。由于“lulu.com”对印刷数量没有限制，1册起印的诱惑吸引了众多的网友，从此开创了网络按需印刷的时代。随着个性化网络时代的到来，按需个性印刷逐渐流行。善于模仿的中国互联网，将“Print on Demand”演变为了“印客”，同样引发了自助个性印刷的热潮……

2.印客魅力所在

“印客”，不过就是个性印刷而已，在家庭打印机早已随处可见的今天，印客究竟有怎样的魅力，吸引如此多的人参与成为其中的一员呢？

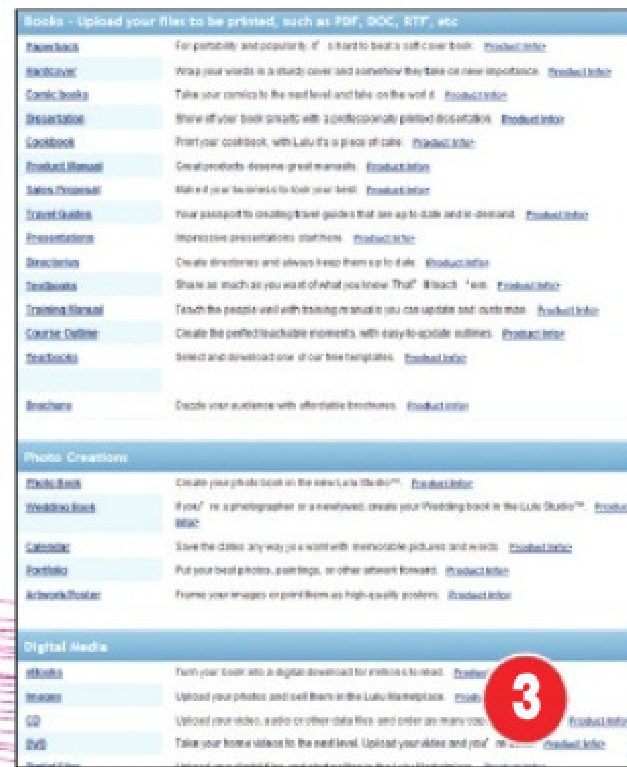
每一个普通上网者，甚至未接触过网络者，都可轻松成为一个“印客”，实现自己的梦想——无论是要圆一下自己的作家梦，或为自己留下一段美好的回忆，又或仅仅是为了生活中的一点小方便，印客网站都能满足你。从个人文集、日记传记、博客图片，到宝宝成长记录、家庭菜谱、健康小手册等，甚至连T恤或茶杯上，都可按你所需，为你制作个性的精美印刷。除了按需印刷外，印客们的个性印刷还有许多便利，比如“一本起印，随需随印”、价格低廉、自主设计等。制作出来的印刷品，可以个人收藏、赠送，甚至通过网上销售。

印客网站提供的印刷产品，装帧、设计和质量等，与正式出版的书籍几乎没有什么区别，而且价格都在30元以下，这无疑是非常具有吸引力的。便宜的价格、精美的印刷品，让每个人都可从印客网站中找到自己的所需，迷恋上个性的精美印刷——不知不觉中，也就成为了一个引领潮流的“印客”。

二、印客网站鼻祖——lulu.com

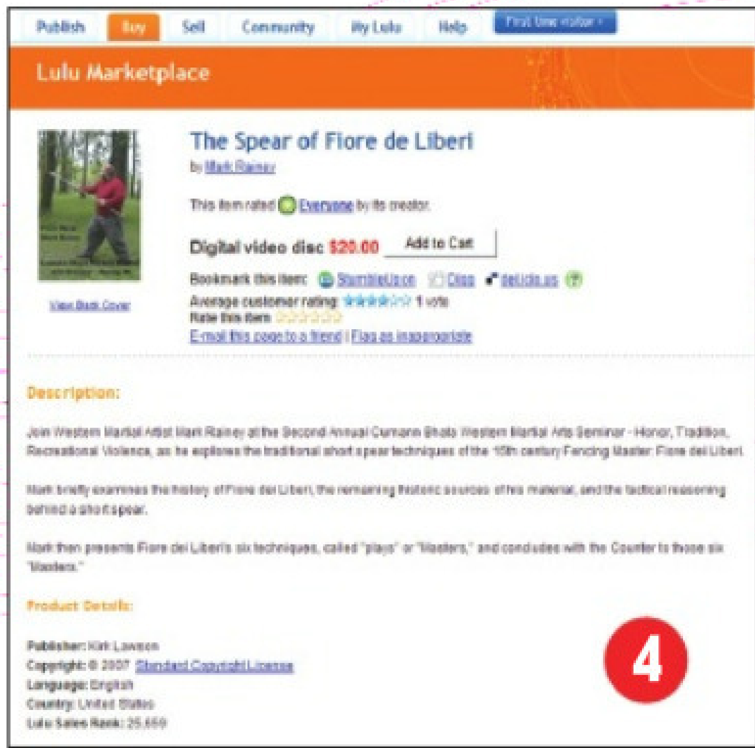
作为一个印客，印客网站的鼻祖lulu.com是不可不了解的（图2）。lulu.com提供了自助印刷的服务，用户可通过上传带有封面的Word文档或OpenOffice Writer文档，实现自己文章或书籍的出版。用户的上传与出版是不需要支付费用的，lulu.com将上传出版的作品提供在网上进行销售。只有当其他用户选择你的作品并下订单购买时，lulu.com才会进行印刷销售，并向作品用户支付佣金。





打开lulu.com网站，点击页面中的“My Lulu”按钮，注册一个账户并登录。登录后，点击“My Lulu”中的“Start a New

Project”按钮，即可开始一个在线的印客任务。在向导页面中，首先选择要印刷出版的作品类型，除了图书外，还包括音乐、文档下载、日历、电子图书、CD、DVD、图片等（上页图3）。例如要制作个性的DVD，可点击“Digital Media”分类中的“DVD”链接，然后设置一下DVD作品标题、制作者等，再上传的影音文件，网站会自制作光盘镜像文件。网站上还有光盘封面模板，用户可发布自己个性化的DVD产品了。每个产品发布后，可获得一个类似“http://www.lulu.com/content/1340132”的产品发布页面用以宣传销售（图4）。



lulu.com提供的是一种按需印刷的方式，所以对出版者来说无需支付费用，也没有最低印刷量的要求。也就是说，出版者无需任何成本即可完成出版、发行与销售的过程，非常方便。同时，lulu.com还能确保出版发布的图书或其他印刷品可通过Google图书搜索引擎进行搜索。如果用户愿意支付额外费用，图书可在Amazon.com上进行销售。

三、博文书写全印制——原始印客

最初的印客，主要是将自己的各类文学创作及随时书写的博客文章等打印成册，这是印客最原始也是最主要的需求。

1.博文集结成册——博客与印客

相对印客来说，博客是网上出现时间比较长的一群“客”，不过博客与印客并不冲突，博客们同样可以玩玩印刷变身印客。印客网站提供的博客文章印刷服务，可说是正符合了博客们的所思所想。

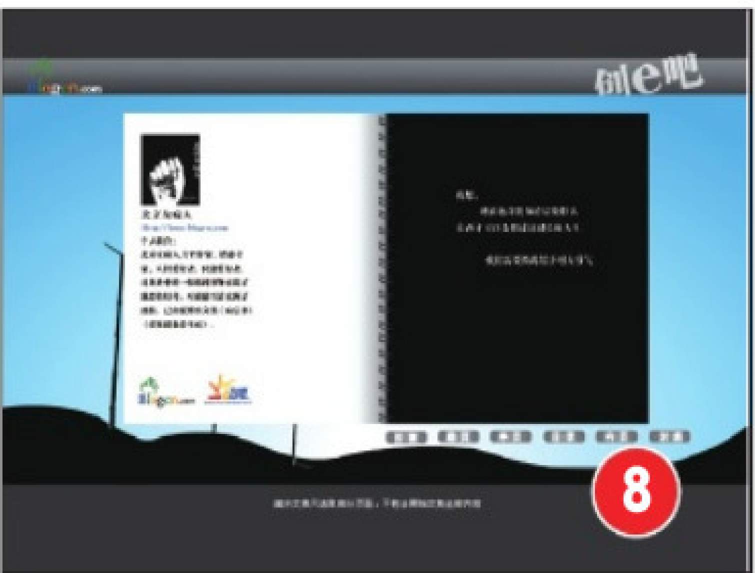
“博文e印”（http://e.blogcn.com/）是博客中国BlogCN与方正印捷合作推出的一项基于博客内容的个性化数码印刷新业务服务（图5）。通过“博文e印”平台，





博客用户们可进行个性化的博客文集自动排版、个性化设计、按需打印、精美装订、配送等特色服务。

注册一个账号并登录“博文e印”网站，原有的博客中国BlogCN用户可直接登录。登录后点击页面中的“创建文集”按钮，打开创作页面，首先要求为文集选择一个模板，网站提供了多种模板类型，可根据自己的文体内容体裁选择模板（图6）。然后进行单页设置，首先设置“封面”上的文集名、副标题、作者名及封面描述语等，并可设置封面折页中的内容，可上传个人照片，输入个人简介，自己的博客标题和地址等（图7）。再点击下一步按钮，按照提示，分设置选择扉页、序页、目录和封底等页面格式。最后要求输入自己的博客用户名与密码，登录后即可选择要收集成册的日志内容。选择了要印刷出版的日志后，点击下一步按钮，可对日志及图片进行编辑，并自定义章节等。最后，点击“生成文集”按钮，一本精美的文集即可生成了。



生成文集后，点击页面中的“预览”按钮，即可预览查看到刚才制作的文集版面效果（图8）。如果感觉比较满意，可点击页面中的“立即打印”按钮进行打印。打印文集当然是需要付费的，用户可通过网银在线支付、银行转账、汇款等方式充值自己的账户。在选择打印时会自动生成付费清单，根据选择的打印模式及文集页数，所需的花费也不一样。另外，打印自己的文集，还需要收取邮寄费用。

2.一本起印——超印速

“超印速”（http://www.mrprint.cn）是国内创建得比较早的一个印客站点，口号是“个性印书，一本起印”。目前网站提供了印书及画册、台历印制服务。

注册并登录“超印速”网站，进入个人中心。点击“我要印书”按钮，进入印书向导页面。如果是第一次印书的话，可点击页面中的“下载Word模板”按钮下载书籍模板。套用模板制作好要印刷的书籍后，还可自己制作书籍的封面和封底。在文件上传页面中，浏览上传制作好的书籍或封底封面等，然后要求选择封面和排版样式。网站提供了多种排版分类，可根据自己印刷书籍的内容进行选择，但要注意超印速网站的排版是要收费的（图9）。最后填写作品详细信息，确认订单后即可完成个人出版印刷了。在确认订单时，有一个书号选择项，可选择是否



同时为自己的书籍办理一个书号。只要支付400元代理费，超印速即可为用户提供一个中国香港国际书号（ISBN，国际标准书号），并办理所有手续，有了书号后，印刷的书籍就合法了。

另外，“超印速”还提供了精美画册、口袋相册、水晶相册、个性月历等印制业务。用户只需要上传自己要制作的照片，经过简单的模板选择等向导步骤，即可完成印制订购业务，从而获得低价而精美的画册相册印刷品。

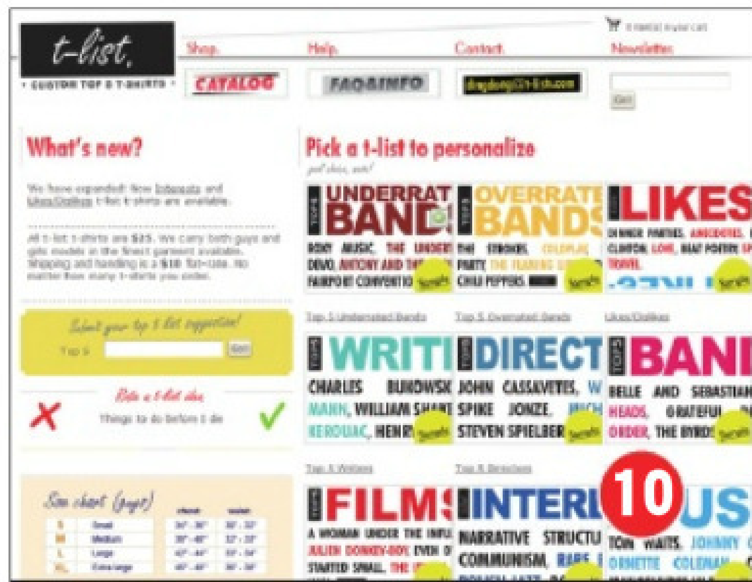
四、真我个性，万物均可Show

如果说早期的印客书籍印刷，还只是用户面比较窄的基本网络印刷需求服务，那么发展到今天，印客的各种印刷服务才算是真正丰富精彩起来，也吸引了更多普通用户而成为一种流行的网络生活方式。

1.T—list概念与个性T恤

T恤衫不仅是服装，而且在很长时间以来都是一种展示个性、表达意见的工具，穿着者可在T恤衫印上自己喜欢的个性图案，或自己的人生信条，甚至可在T恤上表达自己的政见等。普通的个性T恤印制也受到数量及图案设计的限制，而网络印客们可就自由得多了，想要在T恤上印上什么样的图案都行，同样是一件起印，价格并不贵。

国外的T-list.com网站（http://www.t-lists.com/），是一个专门致力于个性T恤印制的印客网站。T-list.com推出了一个“T-list”概念：“T-shirt+your top 5 list=T-list！”，也就是在T恤衫印上用户最喜欢的5句话，可以是最喜欢的5部电影名称、5个兴趣爱好、最喜欢的5个作家或艺术家、最喜欢的5位歌手、5个梦想等……印刷这样一件T恤，只需要25美元。





登录T-list.com网站，在页面上可看到网站的Top 5 list分类，有最受欢迎的5位作家（Top 5 Writers）、5位导演（Top 5 Directors）、5部电影（Top 5 Films）、5首歌曲（Top 5 Music）等（图10）。点击某个分类链接，即可打开个人印刷设计页面。设计很简单，按照标号分别输入5句话，然后在“Size”中选择T恤衫尺寸大小，“Style”中选择男式或女式（图11）。设置完毕后，点击“Sure that's it?”按钮，即可为自己的个性T恤下订单，然后按照提示在线支付或汇款即可获得一件个性T恤了（图12）。



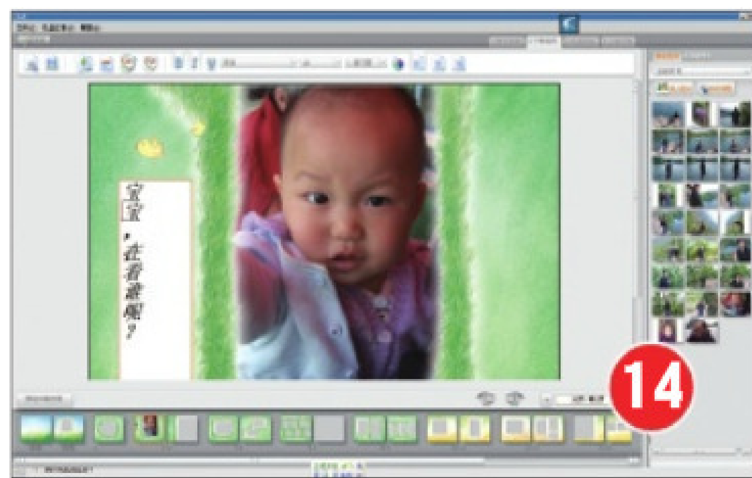
2.个性设计，网聚印客

“印客网”（http://www.inker.com.cn）是国内创建最早，也最为出名的一个印客网站。“印客网”提供了画册、日历、卡片的个性印制，虽然印品不多，但由于网站提供了一个非常强大的个性设计工具“印客通”，因此吸引了非常多的用户。

登录“印客网”后，在首页中点击“印品”按钮，可查看印制的各类相册、画册、日历和卡片等的尺寸标准及相关价格。在印客网制作自己的个性印刷品非常简单，首先下载全新版的“印客通 2.142 Beta Bulid 071002”（下载地址：http://www.inker.com.cn/download/inker.2.142_Beta-setup.exe），利用印客通软件即可方便地设计排版，制作出各类精美的印刷品，然后上传到印客网，支付费用后即可收到自己的印刷品。印客通软件的设计功能非常便捷强大，这也是印客网的一个亮点。



运行印客通软件后，注册用户名并登录打开软件。在软件界面中选择要制作的印品类型，分为3个大类：“图文画册”“贺卡请帖”和“个性台历”，每个大类中又分为各小类（图13）。在分类中选择某个设计风格后，点击“开始制作”按钮，出现向导页面，选择背景底色，并输入作品标题和名称，即可打开设计界面。点击右侧边栏中的“导入图片”按钮，即可导入本地图片。在下方有画册、日历或卡片的每一页版式样板，点击后可在中间窗口中打开编辑。直接将右边导入的图片拖动到中间的编辑窗口中的图片区域，并输入相应的文字即可（图14）。



3.想印都能印

除了能发挥创意设计的画册相册类印品外，在日常生活中有许多一般性的印刷制品，比如请帖、台历、书签、笔记本、名片之类的。这些印品大多千篇一律，是否也想让它们变得更有个性特色一些呢？

“龙樱网”（http://www.lonprint.com/）是一个涵盖日常生活常见印品的印客站点。网站提供了多种印制服务，包括婚庆系列、儿童系列、纪念册系列等，每一个系列中都包含多种分类印品。从台历、纪念册、多功能活页影集、挂历、各类请柬，到宝宝故事书、个性化杂志、婚礼明信片、婚庆相册、个性化笔记本、个性书签、年历、个性化名片、个人海报、婚礼海报、个性照片卡等，可谓应有尽有。



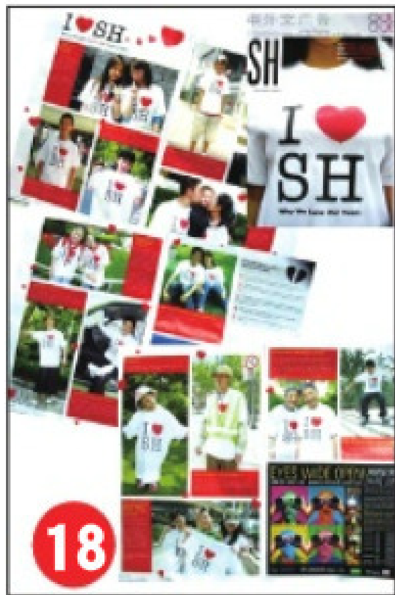


例如要制作自己的个性书签，可点击进入设计页面，选择模板自助设计。网站提供了多套书签模板，也可点击页面中的“找人代做”链接，留下自己的联系方式，由网站专业设计制作想要的书签，当然设计是要收费的了。选择模板后，点击模板下的“开始设计”链接，打开在线设计页面（图15）。按下F11键切换到全屏设计状态，在中间是编辑窗口，下方是整套书签每张缩略图，点击选择某张书签后可进行编辑。在编辑窗口中，点击书签上的文字图片等元素，均可进行相应的修改更换等操作，从而制作出完全个性化的书签。制作完成后，点击下一步按钮，保存设计生成订单，支付费用后就可收到自己的个性精美书签了。

4.真正的印客创意生活

前面的各类印客站点提供的服务，无论是普通书籍、相册，或者挂历请柬印品，都没有脱离纸质印刷的范畴。但是生活中可以印刷的东西是非常多的，比如茶杯、CD、鼠标垫、钥匙扣、枕套等，让自己的日常生活用品，也变成创意印刷，这才是真正的印客生活。

“第八乐园”（http://www.digpark.com）是一个提供日常生活用户印刷的印客站点，网站提供的印刷设计分类非常齐全，包括T恤、杯子、CD、台历、胸章、鼠标垫、贺卡、明信片、钥匙扣等（图16）。在网站中提供了非常多的用户设计产品，如果不会设计，也可在别人设计的作品上进行修改个性化（图17）。



“my51.com”（http://www.my51.com/）是国内印品最为全面的一个印客站点，提供了T恤、棒球帽、台历挂历、贺卡、喜帖、宝宝秀、胸章和马克杯等物品的设计印制。my51.com是一个真正的Web 2.0站点，页面设计极为清爽简洁，与印客们的互动性很强。网站应合时宜地推出了一系列的推广活，以个性印制T恤衫为例，my51.com就推出了百度迷们的“百度T恤”，以及Google Fans们的“Google衫”；在上海滩推出的“I Love SH”也很火热（图18）。在2007年下半年发生的“德国辱华T恤”事件，my51.com也第一时间进行反击，推出了自己的“德国人自取其辱”T恤。

以较有趣的是，my51.com还让人意想不到地推出了月饼定制印作服务，用户可将企业Logo、企业理念、个性化的中秋祝福等制作在月饼及其包装上。此外，my51.com网站还推出了专业设计师设计的图库，让网友自己选择喜欢的图片，同时网友也可上传自己设计的图片，如果有其他网友选择了该图片印制了T-shirt，图片作者还可从中赚取佣金。

五、印客之路，何去何从？

虽然印客在国内发展得红红火火，但是众多的印客站点良莠不齐，有一些印客站点提供非法的图书印制和出版，因此混乱的印客站点也遭受了一轮清洗。印客网站们未来的发展该何去何从呢？

1.印客与法规

新闻出版总署的《关于规范利用互联网从事印刷经营活动的通知》于2007年8月发布，“通知”中要求，“印客”类网站必须办理《印刷经营许可证》；“印客”类网站在从事出版物印刷经营活动时，不得接受无出版单位、无书号、无刊号或内部资料性出版物准印证号的个人小说、文集、“博客”书等业务，禁止印刷非法出版物。

经过此轮洗牌后，大部分的印客网站都关闭了图书出售业务，仅仅提供个人的图书印刷收藏业务。但由于个人收藏类印刷业务量小，因此网站很难盈利，印客类网站要想继续生存发展，必须另寻出路……

2.书号类印客网站，曲高和寡

规避非法出版问题的途径，当然是为出版的图书增加书号办理业务，比如前面提到的“超印速”网站提供的书号业务。但对于普通用户来说，办理书号所需的高额费用及过程繁琐，会失去作为印客的乐趣。不办书号的图书只能自己收藏，甚至连赠送亲友都有非法发行之嫌！这难免让印客们兴趣索然。因此，提供书号类的印客网站依然是曲高和寡，难以持续发展。

3.异军突起的专业印客网站

传统的印刷出版行业，也早已瞄上了印客这块比较诱人的蛋糕，纷纷推出了自己的印客网站，提供个人印刷服务。比如大众书局创建的“大众印客网”（http://www.1yin.cn），方正印捷的“印捷网”（http://www.founderpod.com）等。

传统印刷出版行业推出的印客网站有着许多专业上的优点，比如专业的文档整理、照片扫描、编辑审稿、封面设计等服务，及后期销售策划实施等深度服务。由于传统印刷出版行业的特性，虽然只为用户提供普通的个人印刷收藏业务，但将这些普通印刷品变成正式书籍的道路并没有被堵死。如果印客们有兴趣出版自己的作品，可先通过印客业务印出一二再送往出版社，已经成型的读物总比电子版文字更易于推荐，并且还有机会推荐给国外的出版社。

4.真正的网络生活化

无论怎样的改变经营模式，将印客初旨的“Print on Demand”局限在个人印书上，其市场与用户群还是太小了。于是，许多印客站点抛弃了印书业务，而开辟了真正满足用户需要的日常生活印刷服务，最为出色的是前面提到的“第八乐园”“my51.com”。其实日常生活中的许许多多，都可与印客印刷结合在一起，比如家庭相册、成长记录、教育培训、企业资料、动漫同人、婚庆、儿童成长记录等，甚至T恤、茶杯、枕套等生活物品也一样能印！这样无形中就吸引了更多的用户，让印客真正平民化与生活化。

但即使是前面提到的这些生活化印客服务的站点，依然还有其他更为广阔的发展空间，比如将印客与生活中的交友、广告宣传等其他行为更广泛的结合在一起。国外一家名为Reactee的印客网站，给我们以很好的启示。

正如Web 2.0的平民化、互动性特点，网络的流行点已不仅仅是某类最新最酷的技术，而是与日常生活更为紧密联系的某些简单技术应用。这预示着互联网络与日常生活互相渗透影响，将会成为未来网络与生活的发展演变方向。“印客”的流行就是一个很好的证明，同样，“印客”的发展也必须遵循着这个方向……

口袋里的世界

——口袋系统的移动办公计划

■广东 GZ

关键字：U3闪盘、加密数据、便携系统及软件

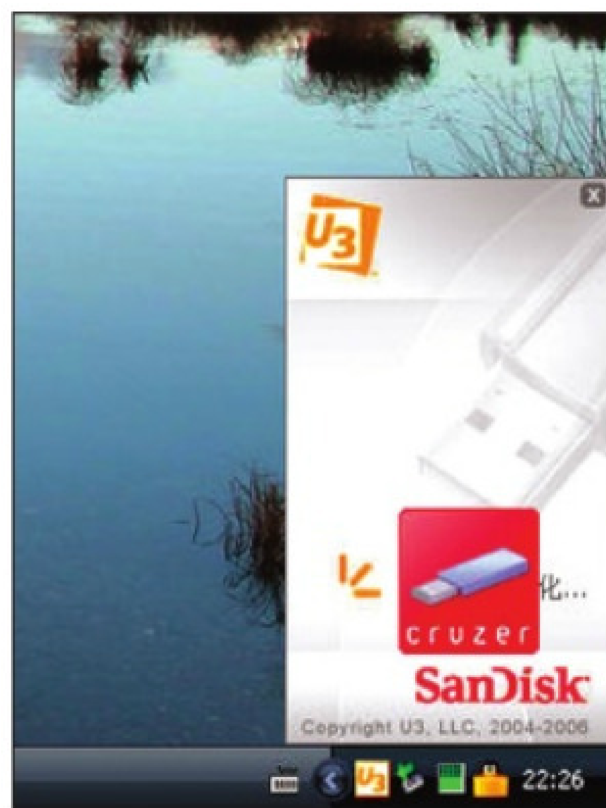
U盘无疑是电脑移动应用的首选工具，然而普通U盘始终只能进行单一的数据交换任务，因此用户的移动应用实际上会受到极大限制。例如移动数据后却发现对方计算机上没有对应的软件工具，还需要重新安装下载，也可能要安装软件却发现有磁盘权限控制，U盘会感染上计算机上的病毒木马从而自身又成为感染源等。要彻底消除这种移动应用上的不便，整合了智能U3技术的闪盘就是最好选择。

U3闪盘——带着系统走天下

U3是美国存储卡与闪存厂商SanDisk与以色列闪存技术开发商M-systems共同研发的技术，是基于USB闪盘的新一代随身智能应用平台。2007年初上市的U3产品价格比普通U盘高出很多，不过时至今日U3闪盘价格已经和普通U盘毫无区别，因此用户应该将U3闪盘列为首选的入手目标。要区别市场上的U3盘和普通U盘也并不困难，只要认准U3盘体上明显的U3图标选购即可。



1.U3闪盘的初始化



用户将SanDisk U3闪盘插入计算机中后，在检测到新硬件的同时出现U3的初始化画面，随后就在系统托盘中出现U3的图标，不过前提是操作系统中的自动播放功能并未关闭。

点击U3图标出现了U3启动平台的界面，整个界面类似于操作系统的启动菜单，其中软件列表中即U3盘预装的软件，而下方容量信息表明预装软件后所剩余的可用空间。



用户只要点击U3平台菜单上的自带软件，软件就会经过初始化过程之后启动。





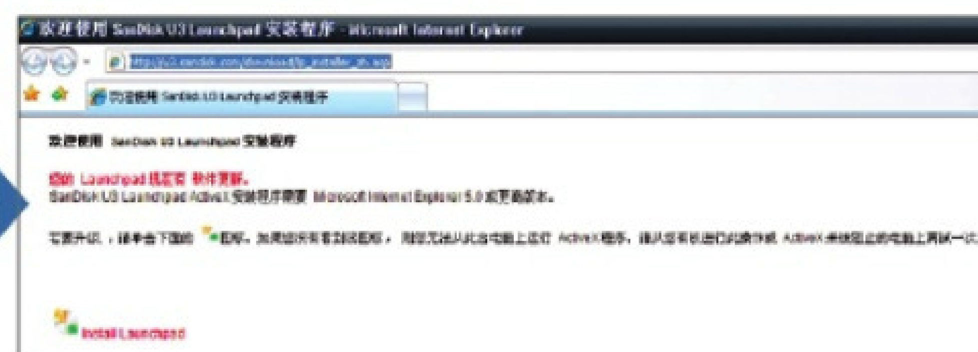
启动后的软件应用和安装与普通软件毫无区别，应用功能上也不会有任何限制，例如自带的杀毒软件Avasta!的病毒库依然可正常升级，而软件退出后却并没有在计算机中留下任何写过数据的痕迹。

对于新入手的U3盘，用户应该点击平台菜单“帮助和支持”→“关于U3智能驱动器”，如果发现当前版本低于1.4.0.2则意味着需要升级，这将决定U3平台的性能和兼容性。





点击平台菜单“设置”→“U3 Launchpad设置”，在Launchpad设置界面中点击“自动更新”，勾选“自动检查U3 Launchpad的更新”，然后点击上方的检查更新按钮，即可找到新的U3 Launchpad更新提示。



剩下的工作只需要用户按提示点击下载U3 Launchpad更新，并按照软件提示安装即可。



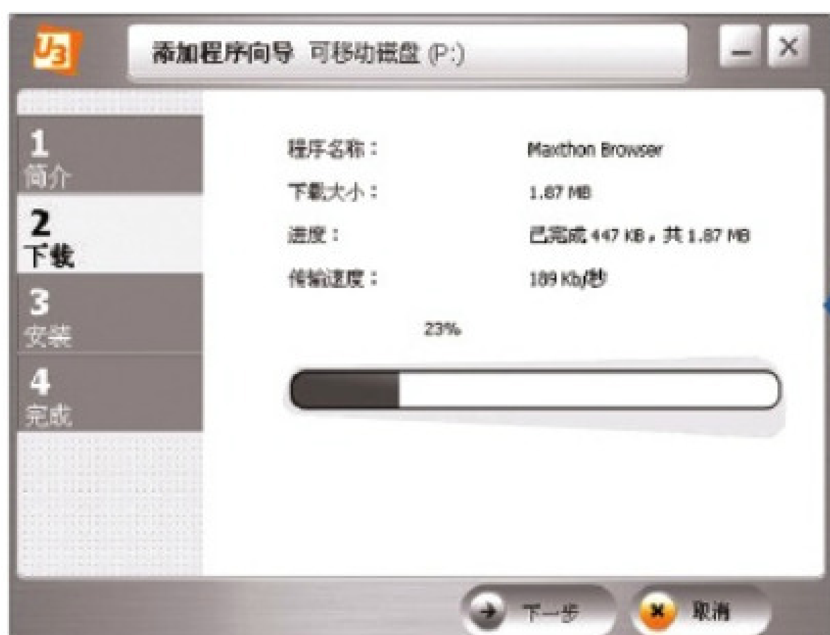
唯一需要注意的是安装过程中切不可拔出U3盘，否则可能会使U盘物理损坏。



如果用户希望添加更多的U3软件，点击平台菜单上“添加程序”即可选择两种软件安装方式，直接下载安装及先下载单独的安装程序再从本地计算机安装。

点击直接下载安装后就会自动弹出U3应用软件的下载中心窗口，其中U3下载中心和SanDisak U3下载中心只是网站不同，提供的软件上并没有本质的区别。下载中心提供的软件类别丰富，有的软件免费，有的则需要付费购买。





在下载中心点击需要的软件，U3平台会启动添加程序向导，在其指示下能轻松完成软件的安装，整个过程完全不需要用户插手。



安装软件后U3盘剩余可用空间的变化是显然的，为求更大空间而卸载已安装的软件同样简单，只需要点击平台菜单“设置”→“U3程序设置”，即可完成软件的卸载、自动启动等一系列工作。

2.使用注意事项

无论是应用软件的安装、执行还是管理卸载，很明显U3技术并不等同于在普通U盘上执行绿色软件，而这种区别是由它们物理结构的不同而决定的。

当计算机中插入U3闪盘后，计算机中并不像普通U盘仅仅只是添加可移动磁盘设备，还会在系统中添加一个名为U3 System的虚拟光驱，而U3闪盘中的固化程序会将基本的启动平台文件放到虚拟光驱，并借助光驱的自动执行功能实现插入闪盘后自动启动平台，只要点开这个“光驱”就会发现Autorun配置文件和启动平台的执行程序LaunchU3.exe。

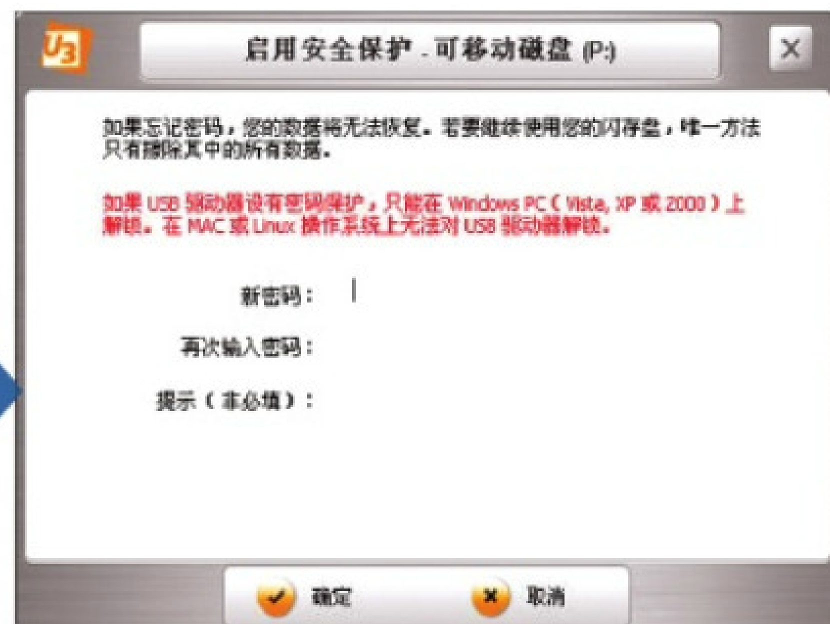
事实上对于某些计算机操作系统而言，如果光驱自动运行功能已关闭，或U3虚拟光驱与物理光驱产生冲突，都有可能造成启动平台不能自动启动，这时U3的移动磁盘中也会出现一个LaunchU3.exe文件，使U3平台可通过移动磁盘的自动运行功能实现自启动。



但如果用户为了安全彻底关闭了操作系统的自动运行功能，要么只能手动执行这个文件以启动U3平台，要么在Launchpad设置界面中点击“自动运行”，并安装Launcher监控程序实现U3盘插入自动启动。

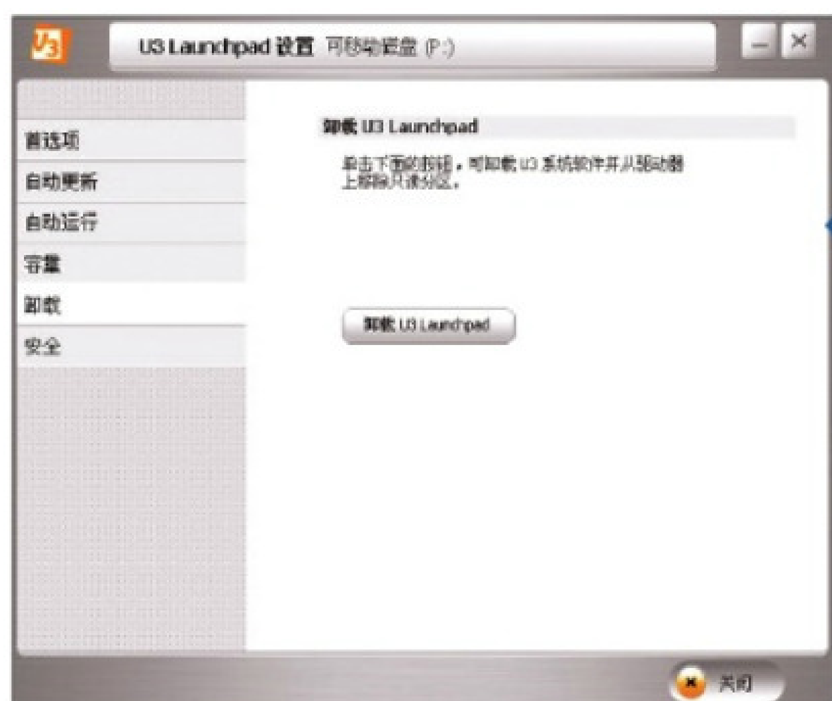
关闭操作系统的文件隐藏显示，即可在U3闪盘中看到一个隐藏属性的System目录，U3中安装的应用软件正是存放于此，用户会发现文件是以U3P为后缀的格式，这至少有一个好处，即不可被病毒直接感染。

其实U3P文件只是一个Zip格式的压缩包而已，用户可使用压缩工具轻松查看其中的内容，而进行修改和再打包也只是进一步的工作，这意味着用户可制作自己的U3应用程序。



对于U3盘而言加密是其最为重要功能之一，这是和U3底层硬件紧密联系加密功能，完全不同于普通U盘的软件加密功能，没有密码的用户没有任何办法读写U盘数据，只能执行格式化操作。

那么附带软件平台、不同硬件结构的U3盘应用是否会受到限制？例如说像普通U盘一样任意格式化，或将其制作为USB-Zip、USB-HDD启动U盘等，答案是无限制但有区别。无论是格式化还是写引导区，这些应用都不会损坏U3盘的物理结构，只是用户再次插入U3闪盘时原来预装的软件没有了，提示用户需要重新下载安装软件，也就是说用户最好是卸载U3程序而不是图省事格式化，或先备份好隐藏的System文件夹后再格式化。



如果用户希望将U3盘彻底变为普通的U盘，只要点击平台菜单“设置”→“U3 Launchpad设置”，在Launchpad设置界面中点击“卸载U3 Launchpad”，即可将U3盘变为普通的U盘，当然此时U盘也就丧失了硬件加密、软件操作平台、隐秘运算能力等一系列U3技术。

不过只要到Sandisk的网站上下载U3 Launchpad Installer程序，执行后即可将其重新恢复为U3智能闪盘，这个程序同时也是修复出错U3盘的利器，包括空间容量显示、无法读写错误均可尝试使用此程序进行修复，注意此程序适用于Sandisk的U3盘，其他品牌的U3盘和普通U盘应该去官方网站下载对应的修复程序。

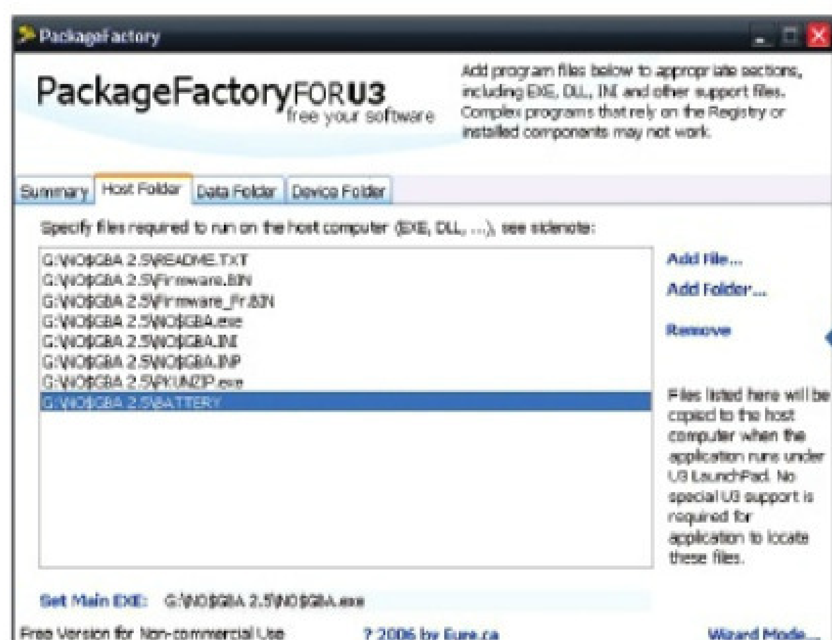
桩上的篱笆——U3软件的制作

对于U3盘的用户而言，官方提供的U3软件远远满足不了应用需求，尤其是有特殊需要的应用软件，此时唯一的办法就是自己制作U3格式的软件，而Packagefactory for U3就是这样一款U3软件制作工具（http://www.softpedia.com/get/System/File-Management/PackageFactory-for-U3.shtml）。

1.U3软件制作流程

首先启动Packagefactory，如果用户制作的只是单个执行文件的绿色软件，例如网络浏览器劫持检测工具HijackThis，那么直接将软件拖放到软件界面上，填入程序名称和软件简单描述，点击界面中“Create”链接，指定硬盘存放位置即可生产对应的HijackThis.u3p文件。不过对于需要调用安装文件夹内多个数据文件的应用软件，这种方法就并不适用了。





先点击Packagefactory界面上“Advanced Mode”链接切换到高级模式，将界面先切换到“Host folder”页面，点击右方的“Add file”按钮，在“Selectfiles”中全选应用软件中的所有文件，并将它们添加到列表中。如果软件执行必须依靠子目录内的数据文件，则继续点击右方的“Add folder”按钮，将必要的子目录都添加入列表。

尤其注意“Host folder”标签中的“Set Main EXE”项目，看看这里的文件是否确实为主要执行文件，因为当Host folder中有多个可执行文件时，Packagefactory可能会自己选择错误，此时可通过“Set Main EXE”手工修改主要的执行文件。其次注意某些软件的配置文件或文件夹可能并不存放在安装目录中，包括INI文件、Dll文件等，那么可在“Data folder”页面中指定添加；

另一些并非软件执行必须但可能会被软件调用的数据文件，包括HLP文件、CHM文件等，可在“Data folder”页面中指定添加，当然用户也可刻意在安装目录中去除这些文件以减小最后U3P文件的体积。



完成上述工作之后，将软件界面切换到“Summary”页面，此时软件应该自动添加了相关信息，仔细检查并修改“Application Name”“Vendor or Company Name”等信息。最后点击“Create a U3P Files”链接，选择保存的U3P文件名与保存地址即可获得最后的U3格式软件。



2.排纷解难

对于制作好的U3软件，点击U3平台界面的“添加程序”→“从我的计算机安装”，选择硬盘上的U3软件即可在向导下完成安装。

然而用户安装自己创建的U3文件时常会出现问题，U3会提示安装包错误而拒绝完成安装。

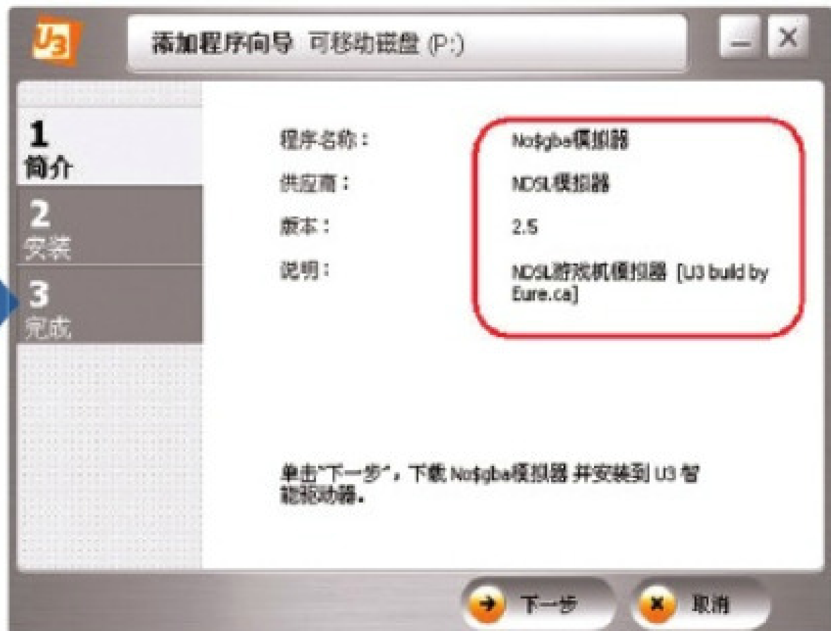


这个问题引起的原因是“Summary”页面信息错误，主要问题有两个，首先是“Version number”填写没有使用正确的数字版本，其次是“Application Name”和“Vendor or Company Name”采用了中文，对应进行修改即可。



如果坚持要使用中文，将你创建的U3P文件修改格式为ZIP文件，然后用Winrar打开，找到Manifest子目录下的“Mainfest.u3i”文件，将其解压缩出来并使用文本工具打开，不用修改直接选择另存为，在另存为对话框中将系统默认编码修改为“UTF-8”。

保存后将“Mainfest.u3i”替换回zip文件中，并将.zip后缀名改回.u3p，此时即可顺利完成安装。





其实安装错误的解决方案只是U3软件重新打包的一个特例，通过重新打包能实现更多的软件自定义选择，在U3P文件结构包内共有“Data/、Device/、Host/、Manifest/”4个目录，其中“Manifest/”目录里Manifest.u3i其实是XML文件，它描述和定义了程序版本、执行路径等信息，通过修改它就能实现用户自定义目的。例如利用Packagefactory免费版本自制的U3软件都被打上了“U3 Build by Eure.ca”标志。

打开Manifest.u3i文件并删除<description>行中相关信息，重新打包的软件就可去除掉相关标志。



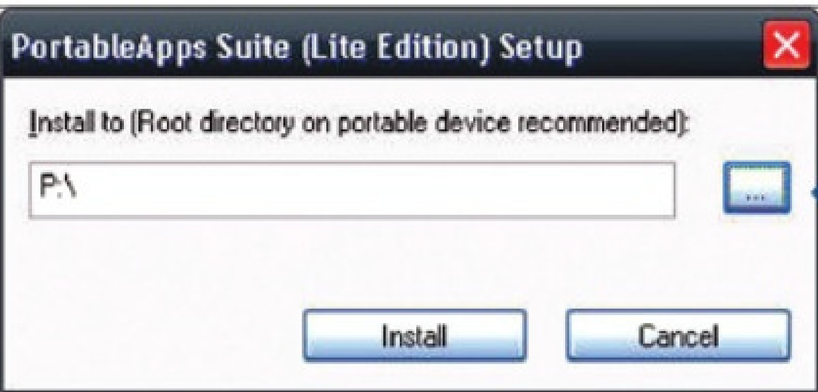
并不是所有制作为U3格式的软件都能顺利在U盘上启动执行，通常而言较为绿色的软件制作为U3格式容易成功，但复杂些的安装程序也并不意味着不可能制作，只是需要用户花更多时间完成诸如跟踪安装文件、运行行为的复杂工作，并对U3的自定义打包有较深入的理解。随着U3内核的不断完善和用户经验的逐步累积，相信越来越多的应用软件都能在U3上安家落户。

走进平常家——普通U盘的口袋系统

对于已购入普通U盘的用户而言，利用“口袋系统”软件能打造应用上不逊色于U3的移动软件平台，这些“口袋系统”同样可实现使常用应用程序不依赖于电脑而独立运行，并同样不会在电脑上留下个人使用痕迹。目前应用比较多的大概有3个口袋系统，分别是Ceedo（http://www.ceedo.com）、MojoPac（http://www.mojopac.com）和Portableapps（http://portableapps.com/suite#download_details）。其中Ceedo、Mojopac都是商业软件，下载安装后只有30天的试用期。Mojopac的优点是可安装MS Office、PhotoShop等熟悉的软件，而且国内许多站点已经提供了汉化版本。Ceedo与Portableapps安装的应用软件几乎全部是不常见的开放源代码的程序，显然对于个人用户而言Portableapps是个比较省心的选择。

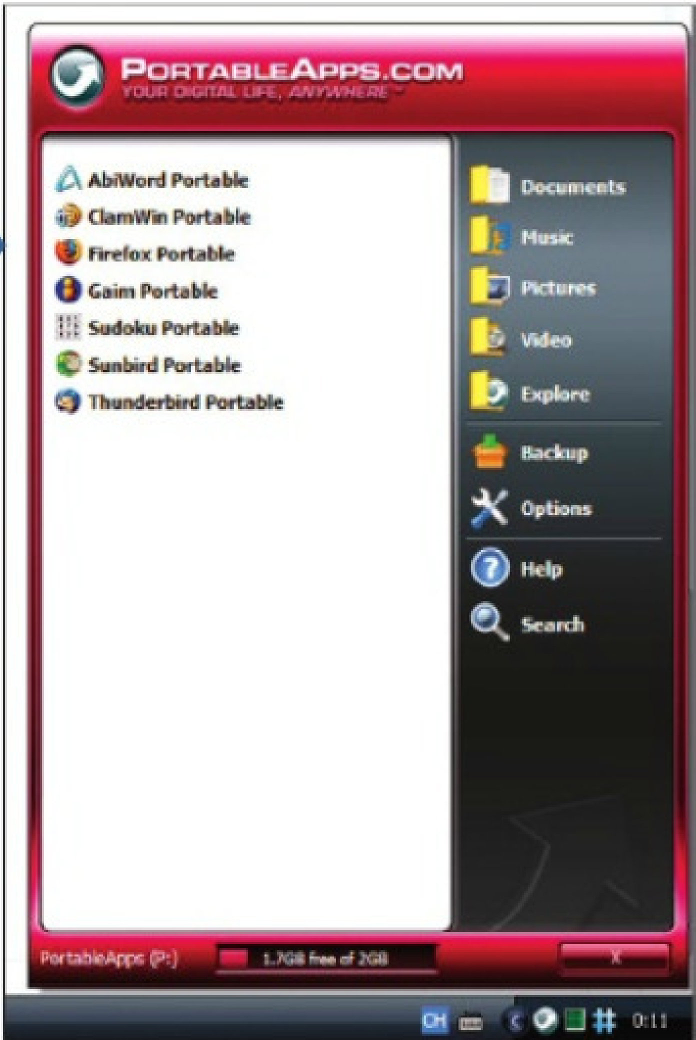
1.Portableapps平台

Portableapps有3个版本可以下载，其中标准版（Standard）附带了大量软件，安装好后会占用U盘512MB的空间；而简化版（Lite）简化版只附带了AbiWord（文字处理）等一两个组件；基础版（Base）什么组件都不带，体积则只有1MB，用户可按需安装各种应用软件。如果是繁体系统的朋友则可以考虑选择网友的汉化版本（http://blog.pixnet.net/xdriftdoll/post/1226671）。

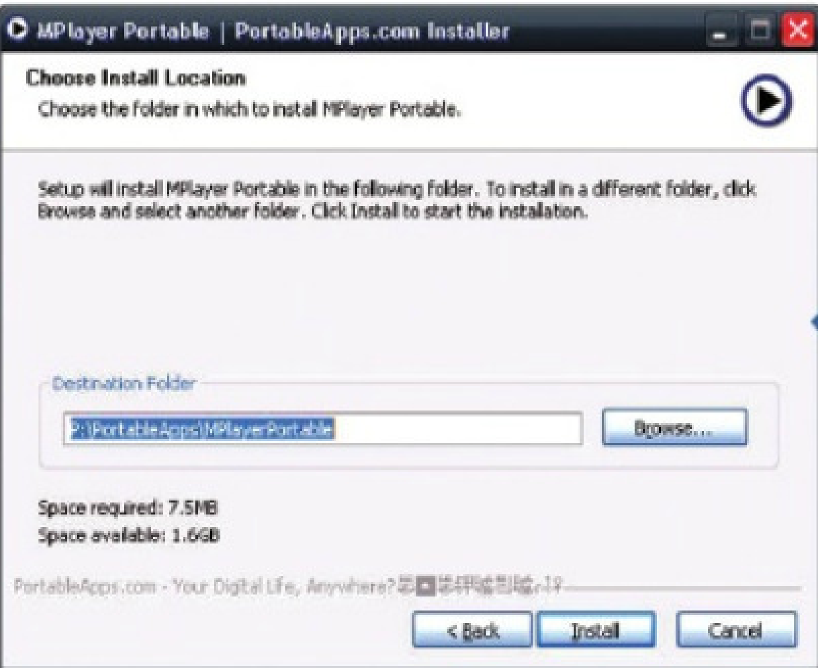


下载完成之后直接点击安装即可。如果下载的是标准版或Lite版，安装平台之后还要进行软件安装，如果下载的仅仅是1MB的基础版，那么在安装之后还需要自己手动添加程序。注意Portableapps安装目录一定要选择闪盘。

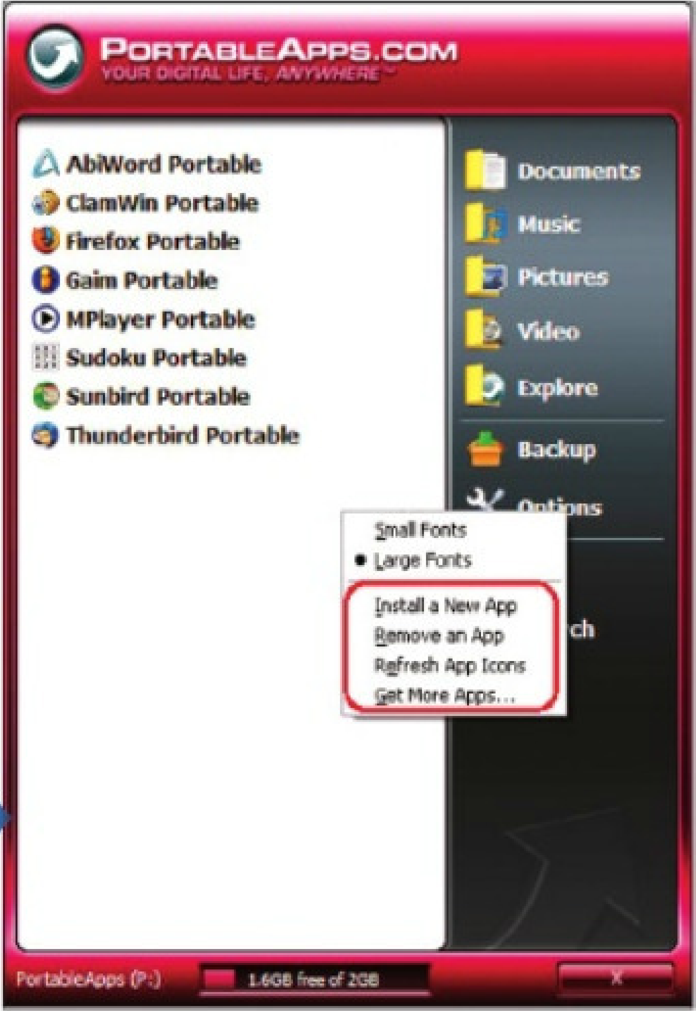
安装后只要计算机插入闪盘，同样能自动执行Portableapps软件平台，前提同样是操作系统没有关闭自动运行功能。或手动执行闪盘安装目录下的“StartPortableApps”，启动会发现屏幕右下角多出了一个类似“U3”图标的“Portableapps”图标，以鼠标左键点击即可打开。



Portableapps的使用界面和U3平台颇为相似，和WinXP的“开始”菜单则有异曲同工之妙。左边列出的就是目前闪盘上已经安装好的Portableapps应用程序，右边则是安装目录下的数据存放的子目录。如果用户希望安装更多的应用程序，那么点击屏幕右下角的“Portableapps”图标，选择“Option”→“GetMore Apps……”，程序会自动定位到Portableapps官方网站的下载地址（也可直接登录http://www.protableapps.com/apps）。下载页面按照软件类型对所有的Portableapps软件进行了分类，选择自己所需的软件直接下载即可。注意下载的软件安装程序保存在硬盘上，然后再安装在闪盘上，而不是直接存放在闪盘上。



下载完成之后，点击“Portableapps”菜单中的“Option”→“Install a New App”，找到刚才下载的Portableapps应用程序（*.paf.exe），直接安装即可。



安装完的应用程序不会马上出现在Protableapps菜单上，点击Portableapps菜单中的“Option”→“Refresh App Icos”，刷新后即可在菜单上调用安装好的软件。

2. 自制软件



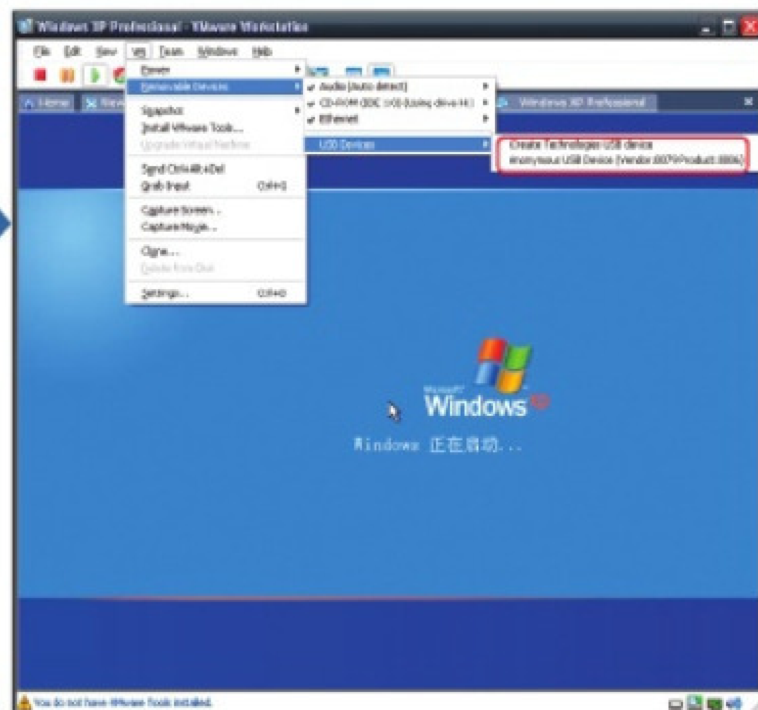
除了Portableapps网站上提供的开源软件外，用户能否像U3一样自制软件？其实Portableapps的自制软件更加简单易行，只要保证应用软件是绿色可用的，那么将其直接拷贝到Portableapps安装目录下。不过注意一定要为软件建立一个子文件夹，刷新Portableapps菜单就可在菜单中显示出放入的应用软件图标。

卸载Protableapps应用程序同样是点击Portableapps菜单中的“Option”→“Remove an App”，软件会进入U盘的Portableapps安装目录，其中每个应用程序都是一个子文件夹，用户直接删除即可，不过注意要先退出Portableapps的系统菜单。事实上整个Portableapps Suite都是绿色程序，安装之后只会在闪盘上生成两个文件夹和一个可执行文件，分别是Documents文件夹、PortableApps文件夹及StartPortableApps.exe可执行文件，因此只需要将上述文件和文件夹一起删除，即可快速将Portableapps从闪盘上卸载，十分方便。Portableapps为那些暂时未打算购买U3闪盘的用户提供了一个完美的替代解决方案，而且Portableapps平台的软件几乎都是全免费的，如果想用已有的老闪盘提前体验U3平台的感觉，那么Portableapps就是实现梦想的最好手段。

自制USB光驱

当然相比真正的U3平台，Portableapps在许多特性上都有差距，毕竟普通U盘和U3盘的硬件结构差距摆在那里。例如由于不直接和硬件架构挂钩，Portableapps的安全性相比基于专门平台的U3要差上许多，缺乏虚拟光盘的不可读写特性而无法有效抵御病毒等。不过如果用户找到适合手上U盘的量产工具，情况就会不一样了。简单说量产工具就是厂商批量生产U盘的工具，它能完成修复U盘、改写U盘信息等工作，其中一个重要功能就是将U盘部分划分制作为虚拟光驱。

那么如何搜索适合的量产工具呢？简单来说这必须由U盘的主控芯片来决定，同品牌同容量甚至同批次的U盘都有可能拥有不同的主控芯片，因此获取正确的主控芯片信息是其中关键。除去最精确也是最麻烦拆外壳查看外，另一个简单的办法是利用虚拟机Vmware，当用户启动虚拟机时只要顺序点击“Vm”→“Removable Devices”→“USB Devices”，即可看到主机连接的USB设备的主控芯片。

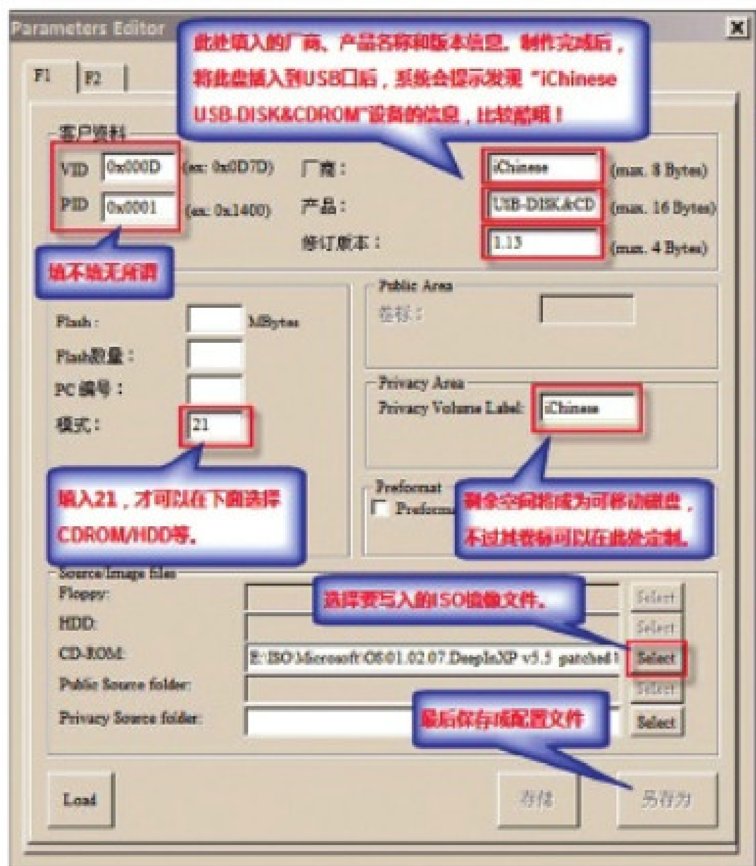




以Phison-UP10量产工具为例，其文件夹内包括有U盘主控芯片检测和写入等多个功能程序。

首先执行F1_B4_v178.exe程序，点击界面上的“获取信息”按钮，程序会对计算机上插入的U盘进行检测，如果提示没找到设备，那就表示U盘的主控芯片并不适合这款量产工具，只有检测到信息才能进入下一步。





如果检测成功，那么可执行F2_v178.exe程序，在界面上填入F1中检测的信息，也可自己指定，关键是在“CDROM”选项处指定预先准备的ISO光盘镜像文件，最后生成一个配置文件。

再次执行F1_B4_v178.exe程序，选择刚刚生成的配置文件并开始写入。



写入完毕后将U盘弹出再次插入计算机中，系统会提示找到一个USB-CDROM和一个可移动磁盘驱动器。

只要找到对应的量产工具，都能将U盘模拟成为虚拟光驱，包括U3盘同样也拥有对应的量产工具。虚拟光驱的好处很多，例如只要刷入启动光盘镜像，计算机主板支持从USB-CDROM启动，那么U盘就能直接以虚拟光驱方式启动计算机，如果是操作系统安装光盘则可使用其安装系统，虽然速度和兼容相对困难，但便携性是无与伦比的。当然虚拟光驱的不可读特性还能有效抵御病毒，对于U3盘而言则可将原来虚拟光驱中的系统文件一起写入，从而实现虚拟光驱启动U3等自定义功能，因此自定义虚拟光驱内容是U3盘不可或缺的高级玩法。

“面子”生活

——“快”族的一天生活记录

■贵州 逍遥

爆炸的资讯、做不完的工作、打不完的游戏、听不尽的新歌，每天朝我们迎面来袭，闪躲已经无效了，快快快，生活以飞的姿势进行。“快”族是一类要求最快速度最高效率的人群，每日耗费大量的时间在网络上，在“快”族来说是不可想象的浪费。传统打开浏览器搜索查询的步骤，已经变得越来越无效率，“快”族要求的是一步到位：开机→获得资料→关机——“快”族的生活就这么简洁。

关键字：Gadget、快捷

6：30　晨练

起床，开电脑，进入桌面，侧边栏上轻轻一点，立刻打开网络收音机。一边收听着最新的网络电台新闻，一边进行15分钟的早锻炼。

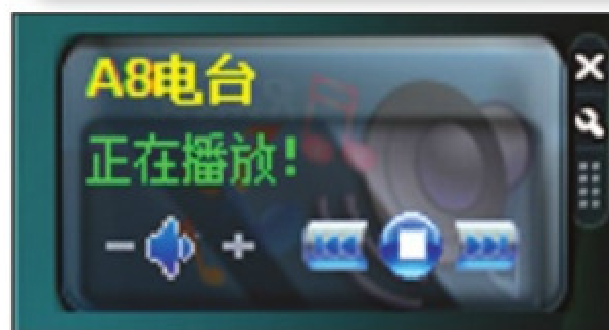
Gadget工具名称：天音网络收音机v1.0.1

功能介绍：天音网络收音机v1.0.1是个网络电台播放侧边栏工具，精选网络电台，可在桌面侧边栏上为用户送上最动听的天籁之音，用户还可自定义添加更多的网络电台频道。

下载地址：http://www.gadgets.net.cn/bbs/attachment.php?aid=636

安装“天音网络收音机”Gadget工具后，点击界面上的“选项”按钮，打开设置对话框。在“选择电台”下拉菜单中，可选择想要收听的电台节目，其中默认包括了许多流行的音乐和新闻网络电台，比如A8、银河流行音乐台、QQ音乐、南京音乐等。





选择音乐电台后，点击确定按钮，返回侧边栏界面，点击“播放”按钮即可开始播放音乐。在操作界面上提供了直观的操作操作按钮，可调节音量，也可直接点击上一曲或下一曲按钮，切换电台节目。

“快”族的网络“捷径”——侧边栏Gadget工具

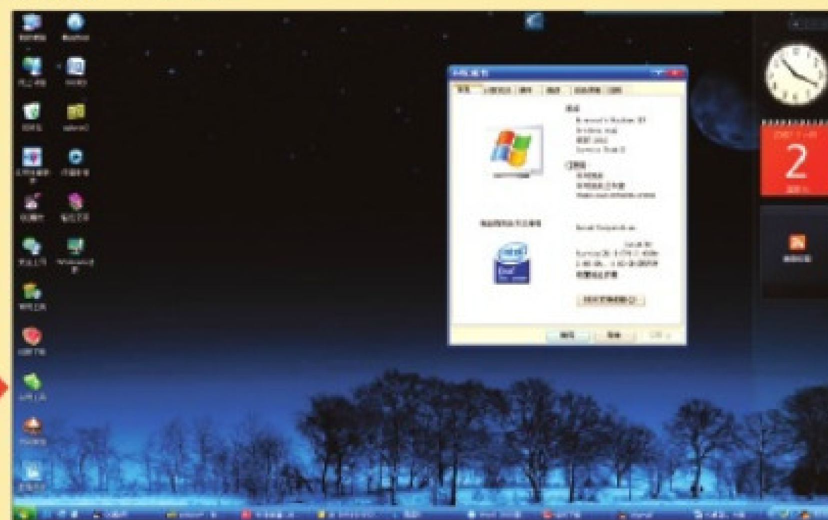
打开浏览器，再连接上网查询自己所需的信息，速度实在是太慢了。要实现高效率的网络资讯获取，最佳途径就是Windows系统的桌面侧边栏工具Gadget。在Vista系统中，提供了一个美观而漂亮的桌面侧边栏，用户无需在硬盘中点击执行程序，可直接在侧边栏上实现程序的快捷执行。同样，利用侧边栏上的Gadget工具可实现直接连接网络获取相应资讯信息——侧边栏Gadget工具是“快”族的网络快速通道。

WinXP侧边栏添加工具：Vista Sidebar For XP Beta 3.1（以下简称VSXP）

功能介绍：VSXP不是通过模拟Vista界面实现侧边栏的，它是直接从Vista中提取侧边栏功能组件，通过重新打包，可在WinXP安装使用Vista的侧边栏。

下载地址：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=34293

下载VSXP并解压，先执行“Sidebar_XP-Extras.exe”程序，安装必需的英文字体和Visual C++ 8.0运行时需要的库文件。然后再执行“Sidebar_XP-Install.exe”，安装Windows侧边栏主程序。安装完成后，即可自动在桌面右侧边显示Vista中才有的侧边栏了。



6：55 穿戴整齐，出门

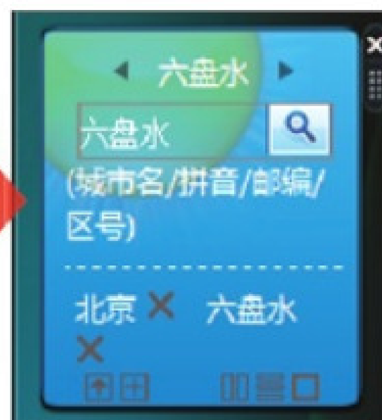
趁着未关电脑，顺手点击一下侧边栏上的“唯美天气”，2秒钟，未来24小时的天气情况了然于胸。于是穿衣戴帽、携带雨具，准备出门上班。

Gadget工具名称：唯美天气显示Gadget

功能介绍：唯美天气显示Gadget是一个侧边栏天气预报工具，可显示各大小城市未来72小时内的天气情况预报信息，并有温馨的生活提示。

下载地址：http://www.cnblogs.com/Files/SouthSea/WeatherGadget.rar

在侧边栏上安装唯美天气显示Gadget后，点击界面左下方的“增加城市”按钮，在添加界面中输入要新增的城市名称。

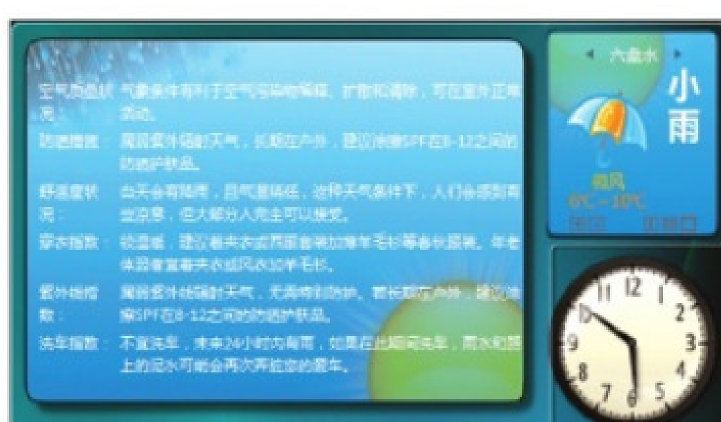


点击“搜索”按钮，即可定位到相应的城市天气信息，直接从侧边栏上获得最新的天气预报了。





如果想查看最近几天的天气预报，那么可以点击下方的“显示3天”按钮，即可显示最近3天的天气情况信息。要切换回当天天气情况，点击“显示1天”按钮即可。



比较有趣的是，该工具有许多温馨的气候小提示，在界面上点击“显示详情”按钮可展开提示栏。在提示栏中，提醒用户该天天气的空气质量、防晒措施、紫外线指数等信息，同时还会就用户的穿衣甚至洗车等提出建议。

快捷也要漂亮——侧边栏美化工具

软件名称：Windows Sidebar Styler

功能介绍：Vista Sidebar Style Collection是一个炫酷侧边栏样式包，可更改Windows边栏的背景和样式，还可手工更换侧边栏的背景、按钮、添加Gadget对话框等组件的图片，让侧边栏风格焕然一新，变得更漂亮！



下载地址：http://www.deviantart.com/download/51557216/Sidebar_Style_Collection_by_ArchangelX2.rar

有些用户可能会想更换Vista或WinXP中的侧边栏风格，可以考虑使用Windows Sidebar Styler。在安装Windows Sidebar Styler前，必须先安装微软的Microsoft .NET Framework 2.0组件包（下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=zh-cn&FamilyID=10cc340b-f857-4a14-83f5-25634c3bf043），软件才能正常执行安装。

先关闭系统中的侧边栏程序，下载程序并解压，其中有“Sidebar Styler.msi”和“Styles”文件夹。安装执行其中的Sidebar styler程序后，在左侧资源浏览框中双击展开“Background”栏，其下有侧边栏位于屏幕各位置处的背景图片。双击某张图片，打开图片替换对话框，浏览指定刚才的“Styles”文件夹，选择某个风格相应位置的背景图片。

10：30 公司上班，外出接待

忙了一早上，将昨天遗留的工作完成，突然接到一位外地老客户的电话，他正在火车上前来本地办事，需要帮一些忙。于是迅速上网查询火车到站时间，赶向火车站进站接人。

Gadget工具名称：盛名列车时刻表v0.9.1.0（Vista Gadget版）

功能介绍：盛名列车时刻表v0.9.1.0是一款很出名的列车时刻表查询软件的侧边栏版本，可准确查询列车信息，列车数据更新非常及时。

下载地址：http://www.smskb.com/Download/Vista.asp

下载盛名列车时刻表程序文件“Smskb.zip”，在Vista系统中直接双击解压后的“Smskb.gadget”文件，弹出安装提示对话框，确定后即可完成安装。



工具提供了两种查询方式：站站查询和车次查询。在“从”输入框中输入起点站，“到”中输入终点站，点击输入框后的查询按钮，将会弹出扩展界面，其中显示了所有从起点站到终点站的车次查询结果。除了车次信息外，还有相应的列车类型、开车与到达时间、里程和各类型座位的票价，非常详细实用。

在侧边栏界面中的“车次”中可直接输入要查询的某次列车号，点击查询按钮，即可查看到该车次的详细信息。

11：10 小聚，领路

查询了火车到站的时间，及时赶到了火车站接到了老客户。小聚了一会儿，客户需要到本市一个难找的地址，打开随身携带的笔记本，迅速查询地图，几秒钟之内定位，确定行车路线，顺利带领客户到达。

Gadget工具名称：“Live城市 v1.0”

功能介绍： 一个可在侧边栏上快速查询地图的Gadget工具，地图数据内容全面，信息更新。

下载地址： http://download.gallery.start.com/d.dll/2~2~103~9239/LiveCity.Gadget



安装“Live城市”后，无需自己手工设置选择，即可自动提供所在城市的地图及其他最新信息。在界面上默认显示的是当前城市地图，点击上方的展开按钮可扩展栏方式显示地图。用鼠标拖动地图，可切换查看其他地理位置。在地图右边有放大缩小控件，拖动控件上面的调节滑杆可放大或缩小地图，也可直接用鼠标滚轮进行控制。

13：30 午饭，查询股票信息

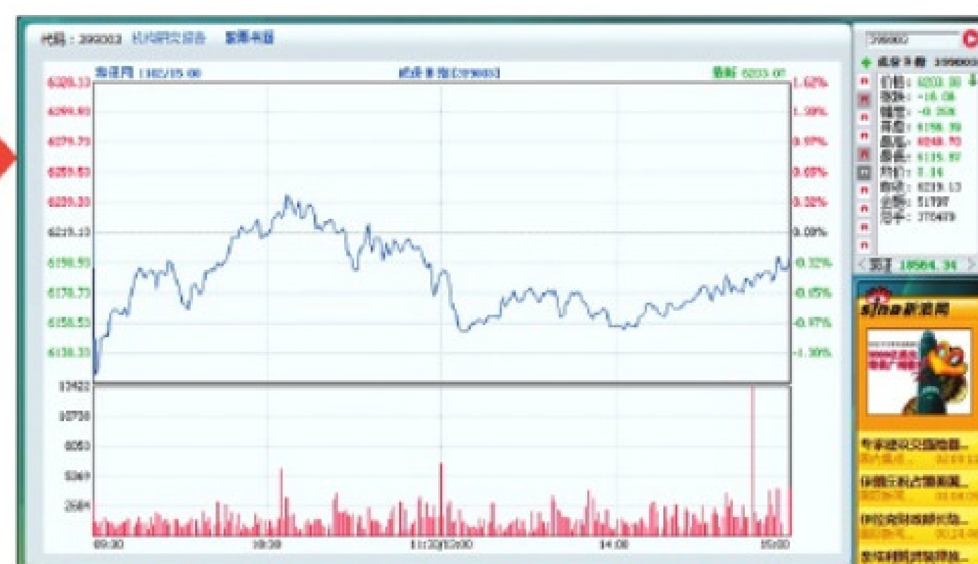
将客户顺利送到目的地，抓紧时间解决了午餐，又赶快打车赶回公司，以免耽误下午许多待办的工作。打车赶往公司途中打开笔记本，看看自己买的股票是涨还是跌。

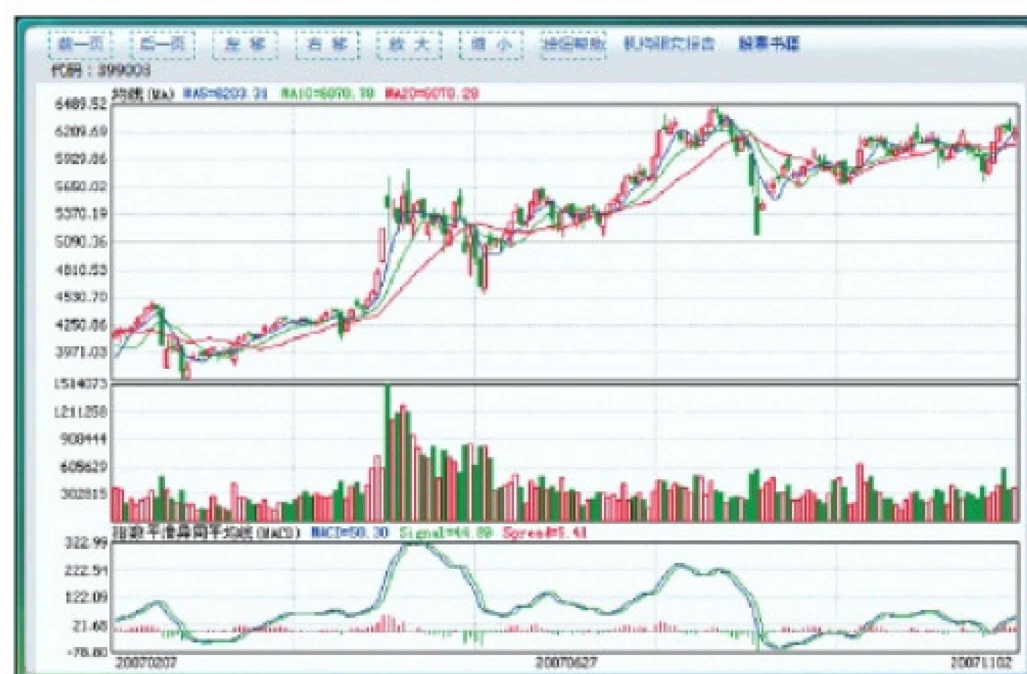
Gadget工具名称：我的股票v1.0

功能介绍： 在侧边栏上提供股票行情查询，可轻松掌握第一手的股票走势信息。功能包括股票信息查询、日线图和K线图、股票代码存储功能等。

下载地址： http://www.mysidebar.cn/gadget/mystock.gadget

在我的股票v1.0上面的输入框中输入股票代码，回车后即可查找到对应股票的股价等信息。





点击中部的股票名称，可在展开的页面中显示该股票的日线图。点击信息面板部分，可在展开页面中显示该股票的K线图。在K线图页面上方，6个的按钮可进行详细股票信息查询。

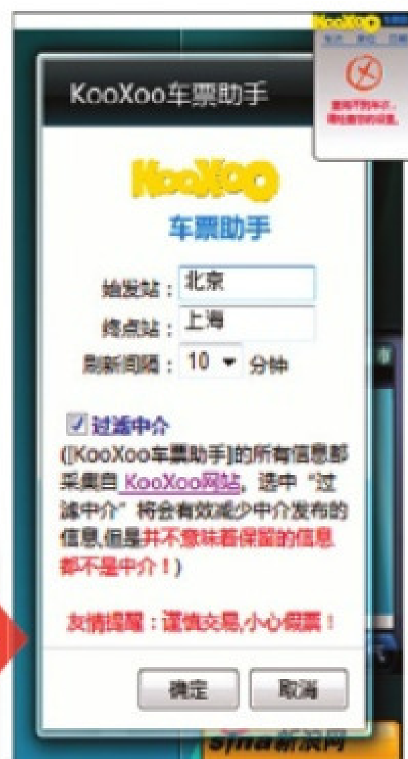
15：20 客户再次联系，帮忙订购车票

下午正忙着工作，客户再次打来电话。原来事情已办妥，急着今天赶回去，可是买不着车票，想着我人熟帮忙买张车票。实在抽身走不开，于是再度借助网络的帮忙，2分钟之内搞定了车票，客户十分感激。

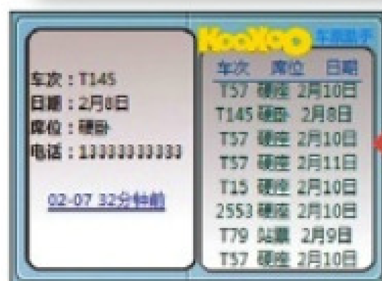
Gadget工具名称：Kooxoo酷讯车票助手v1.1.0.0

功能介绍：Kooxoo酷讯车票助手是个车票查询的侧边栏工具，可快速在网络上搜索火车票转让信息，其火车票转让信息由酷讯Kooxoo网站搜索提供。

下载地址：http://microsoft.csdn.net/vista/gadgets-contest/showme.aspx?action=production_save&pointid=159



使用很简单，安装侧边栏工具后，点击“选项”设置按钮，打开查询设置对话框。输入起始站点和终止站点，并设置刷新时间，点击确定按钮，即可在界面中搜索显示指定站点的火车票交易信息了，搜索信息会自动在指定的时间内进行更新。



将鼠标移动到某条搜索信息上，将自动显示该条信息的详细内容，包括列车时间和联系方式等。由于搜索结果中有一些可能是中介发布的，因此在设置时可勾选“过滤中介”项进行过滤，并在搜索结果界面中也会给予提示。

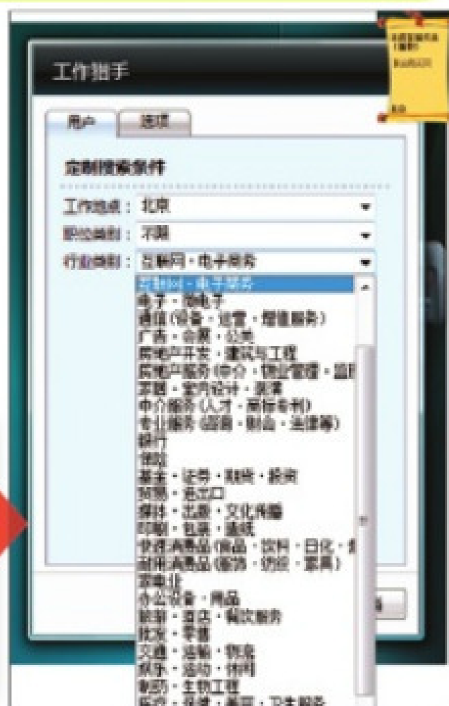
23：00 充电，寻找机会

晚上无一例外的是学习充电时间，学习完，放松放松，顺便在招聘网站上看看有没有更好的机会。

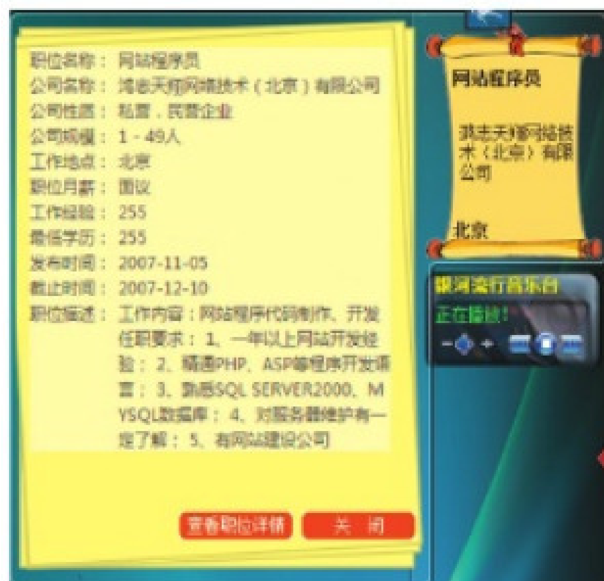
Gadget工具名称：“英才工作猎手”

功能介绍：可方便快速获取ChinaHR网站上最新的职位信息，并可定制关注的职位搜索条件，定制职位显示参数、更换皮肤等。

下载地址：http://microsoft.csdn.net/vista/gadgets-contest/showme.aspx?pointid=49



点击“工作猎手”界面上的“选项”按钮，打开设置对话框。在“用户”界面中可定制工作职位搜索条件，可设置工作的地点、职位要求和行业类别等。在“选项”标签页中可设置“更新数据的间隔”和“自动翻页时间”。



设置完毕后，返回工作猎手界面中，将会自动滚动显示搜索到的符合条件的职位信息，信息会自动滚动显示。点击某条感兴趣的职位信息，在展开的侧边栏中将会显示其详细的招聘信息。点击“查看职位详情”按钮，可连接到网站上查看更为详细的信息。

23：20 浏览重要新闻，就寝

每天的最后，总要看看今日要闻，用最快的速度浏览了全天的重要新闻，再用最短的时间上床进入梦乡。因为，明天依然还是飞快的一天。

Gadget工具名称：新浪桌面娱乐（SINA Gadget for Vista）

功能简介：通过侧边栏提供新浪网最新的新闻，包括社会、体育、娱乐等新闻。

下载地址：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1172332800/34953.shtml



安装了新浪桌面娱乐后，会在侧边栏上即时滚动显示新浪网的最新新闻及相关图片。由于新闻比较多，是采用分栏显示的，点击界面下方的向上或向下箭头，即可滚动浏览其他即时新闻。点击某条新闻，在展开的扩展栏中可显示新闻的详细信息。在默认情况下，当前显示的是国内和国际新闻。



要修改显示的新闻内容，右键点击工具界面，在弹出菜单中选择“选项”命令，打开选项设置对话框。在“新闻源设置”中，可勾选设置显示体育娱乐或社会新闻，甚至可显示最新的新浪博客文章。在上方的“显示设置”中可设置是否显示新闻焦点图，即重点新闻的配图，如果网络速度不快，或担心影响系统资源，可将其关闭。P

工具快报

笔者最早使用Linux是在1999年，可以说那时已有较好的桌面系统了，然而用户界面的不友好最终还是不能让普通用户在其上停留足够长的时间，还记得那时我的一个朋友因写了一篇“如何正确配置Linux下的RealONE”，被某个知名Linux网站评分而沾沾自喜……转眼间8年时间过去了，以Ubuntu为主的一些新Linux版本终于诉说出了一个普及Linux的最重要元素：那便是强大功能的前台用户体验。除了下文提到的Ubuntu 7.10，最近还有另一款名为“Fedora 8”的版本也值得关注，这方面有心的朋友是出手的时候了！

■江苏 淮扬客

Ubuntu 7.10

□大小：696MB（Intel x86桌面版） □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.ubuntu.org.cn/getubuntu/download



接触Linux的朋友，这一年来肯定对“Ubuntu”这个词熟得不能再熟。它作为一个为普通用户编写的Linux版本，其易用性得到了广泛的好评，为Linux的普及带来了一个浪潮。而新出现的这版7.10 Ubuntu，则可说将这样一个浪潮再度推向了高峰。首先它的多媒体性能得到很大的增强，直追Mac OS与Windows平台，开放代码所带来的强悍功能终于能在新的界面中一展雄姿。此外，另一项最大的改进，相信将再度动摇用户心目中“Linux难以配置”的老观念，那便是大幅提高了不少配置的自动化程度，例如移动硬盘、无线网卡、打印机、数码相机、iPod等硬件，都可被自动识别。另一些借鉴于Mac OS X中的易用性功能也被加到这个版本中。总之，如果你曾经想尝试一下新的操作系统，Ubuntu 7.10将会是非常合适的选择。

SuperCleaner 2.96

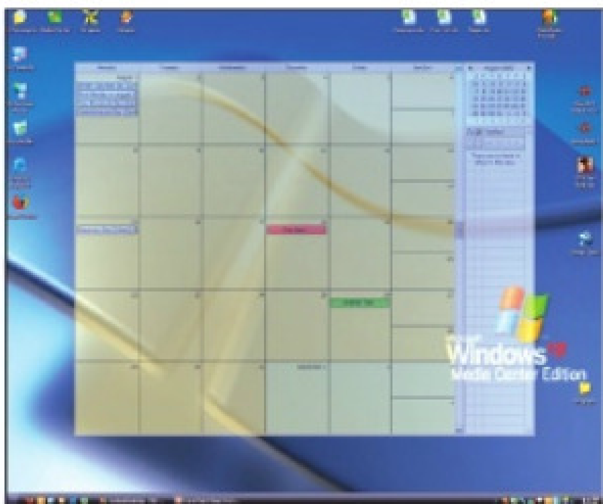
□大小：215kB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6435.htm



一款不错的Windows垃圾文件清理工具。常见的临时文件、上网缓存文件、最近打开文件列表、0字节空文件、回收站等项目自然不会漏过，而且利用该工具还可将它们在硬盘上的痕迹完全清除，从而无法被删除恢复工具还原。此外，它还针对包括IE、Firefox、Mozilla、Opera、Netscape等在内的各种主流浏览器开发了清理模块，以便用户清除各种上网隐私数据（如提交表单、输入的网址等），对于敏感的Cookie数据，还可进行选择性删除。另外，系统中安装的ACDSee、Google工具栏、WinRAR等常见软件的隐私数据也可使用该软件进行清理。最后软件还设计了“自动清理”及“计划清理”功能，不可谓不周到了。

Outlook on the Desktop 1.3.3

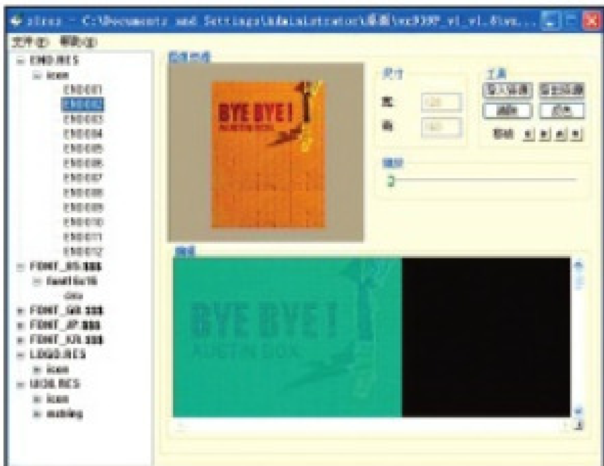
□大小：428kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.michaelscrivo.com/projects/outlookdesktop



这款软件的功能很简单，就是将Outlook中的任务、日程、联系人的界面从软件中切割出来，然后将它们直接以半透明的形式显示在桌面上，当然它并不是只调用Outlook的数据，而是将每个界面的全功能都“截取”出来了，也就说你能执行在Outlook中可使用的全部操作。可是为什么要这么做呢？这里还是直接翻译作者的话吧：“使用日程表来组织生活的人总希望它们随时可见，可是在电脑上，你却要穿越无数多的窗口才能见到你的日程表。为了逾越这条裂缝，我用这个小程序把Outlook直接放到桌面上来了……”你认同他的这个理由吗？如果认同就来试一下吧！

s1rese 1.9

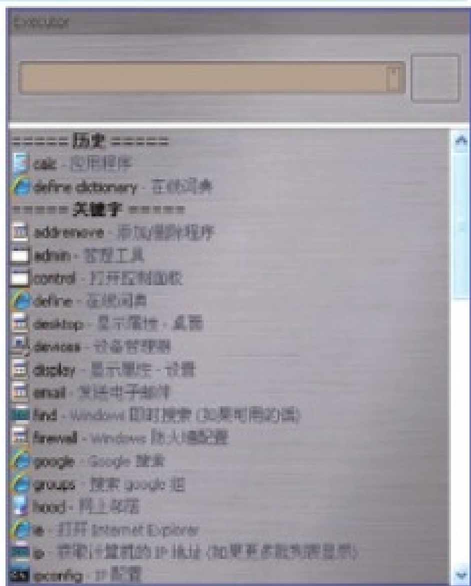
□大小：179kB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/62012.htm



Sigmatel芯片一直是国产MP3所使用的主流解码芯片，相信很多的读者手中就有这种芯片的MP3，那么个性化的机会就向你招手了。s1rese是一款Sigmatel芯片MP3的专用固件修改器，它可以编辑固件中的绝大多数图片及文本资源，包括开关机画面、图标资源、字体库资源、菜单文本等。这意味着你可以拥有一个完全个性化的MP3，当然除了修改自己的MP3之外，也许还可用它来修改一部特别版的MP3，然后再将它当礼物送出……

Executor 0.9.6

□大小：764kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60449.htm



一款可用于取代Windows运行命令（Win+R）的软件（当然你也可指定其他快捷键，默认Win+Z）。与同类软件相比，这款软件的最大特色是其完善的自定义功能。进入设置窗口后，你会发现密密麻麻的参数选择，包括热键、窗口、声音、关键字选择、皮肤、透明度等多项内容，组合其中的选项一定能得到你需要的效果。当然更有用的还是定义自己的运行关键字，你只需要将程序、快捷方式、文件、文件夹、收藏网址等拖放到软件指定位置，并设置好关键字，以后就可快速调用它们了。

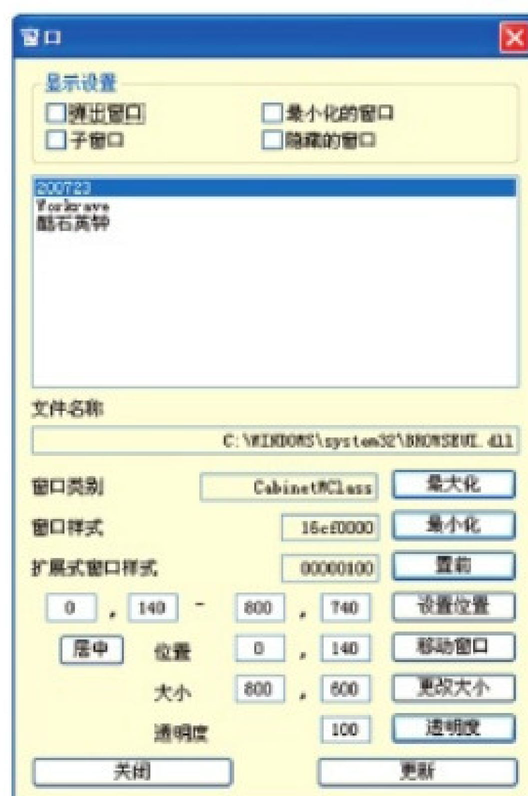
Face Maker 3.2

□大小：4.45MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/62007.htm



很不错的卡通头像制作工具。这款软件通过堆积木式的方式，让你设置包括头发、鼻子、装饰物等在内的15种头像元素，每种元素除有多种可选项外，还可调整颜色与亮度、对比度，最后你可以将图片存储为48×48、96×96或原图大小，前面两种分辨率经常被用来制作论坛头像、QQ/MSN头像等。软件的最大特色是效果出众，每种元素内的每款样式都设计得很精致。如果你有一定耐心，也许还能把你自己接近真实地“画”出来呢。



Pitaschio 2.16

□大小：56kB □授权：免费 □语言：简体中文

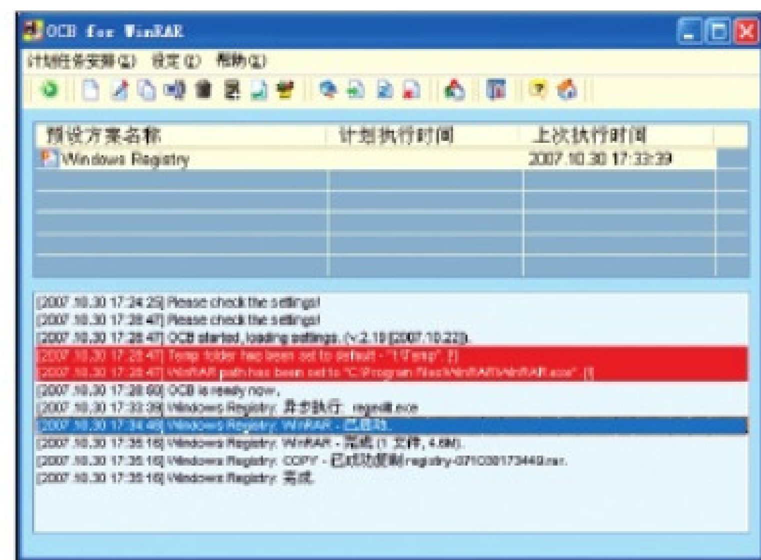
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/62132.htm

一款集成了大量有用的鼠标、窗口功能的绿色免费软件。在鼠标方面，它可让你设置各种鼠标手势，同时手势所支持的功能也很有用，例如双击桌面将所有窗口最小化、在桌面上滚动中轮调整音量、在任意窗口的标题栏上单击滚轮最小化窗口（可到系统托盘）、在资源管理器中双击鼠标转到上层文件夹等。窗口方面的应用同样精彩，如用滚轮调整窗口透明度、把窗口位置局限在屏幕之内等。其中最有用的是可随意调整窗口的大小，如果你在玩游戏时使用窗口化模式，这个功能可很方便地帮助你调整游戏窗口大小。不过需要说明的是，软件开启后默认启动的功能可能会让你有一些不习惯，例如笔者发现“允许窗口吸附”会使得系统变慢，禁用的按键有时也会让人不便，因此首次使用时务必双击其任务栏图标，在弹出的设置窗口中根据需要进行选择。

OCB for WinRAR 2.19

□大小：0.99MB □授权：免费（*） □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/28914.html



这里的“OCB”是“One-click Backup”的简写，也即一键备份。如果你确实有备份文件的需要，且系统中也装有WinRAR，该软件应是个不错的选择。当建立好备份方案后，以后只要进入软件界面，选定方案再点击工具栏上类似“播放”的按钮即可执行指定备份工作，并自动调用WinRAR对备份文件进行压缩。备份方案的设置很是全面，除了让你指定备份来源和目标外，还可设定在备份前后执行程序，当然同时还可设置WinRAR的压缩参数（这里建议将压缩格式设为ZIP，压缩时间将大为减少）。首次使用请通过菜单“Settings→Interface”设定语言。*注：软件第一次运行会让你选择免费版（第一项）或共享版，其中共享版包括监视对象功能（目标发生变化即执行备份）、支持使用FTP、SMTP等远程备份功能，还可使用刻录功能进行备份。



MouseLight

□大小：315kB □授权：共享 □语言：简体中文

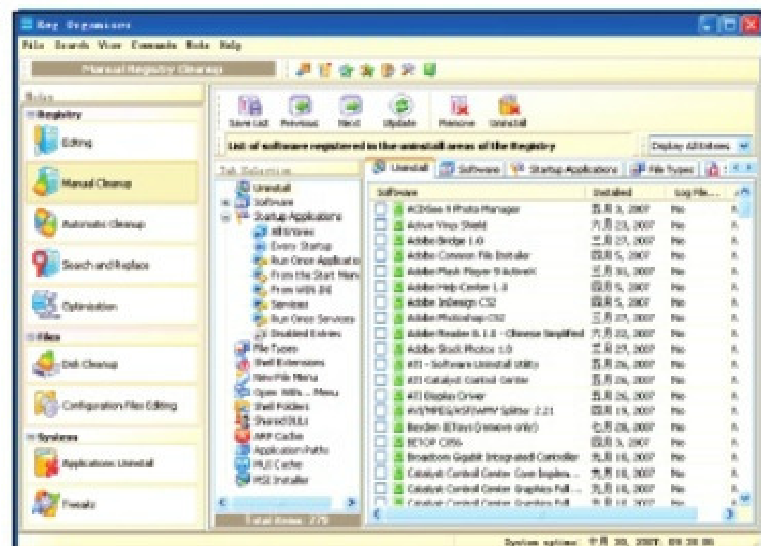
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/62006.htm

一款为做演示而开发的软件。尽管有了像微软PowerPoint这样强大的演示软件，可是演示时有时还是无法提醒观众的注意点应放在哪。当然更多的情况是我们并不总会用专业的演示软件，有时只想让观众看屏幕上的某一点（例如软件演示）。这时用这款软件便可解决问题，它可以将整个屏幕的亮度降低，然后正常显示一个圆形或矩形的区域，这样如同聚光灯一般的效果一定不会让观众看错了。最后提醒：如果在演示时需要“聚光灯”跟随鼠标，请在软件设置中将“快捷键模式”改为“切换模式”。

Reg Organizer 4.10

□大小：1.87MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/4144.htm



尽管这款软件的使用界面有点让人眼花（笔者个人意见，也许是英文专业词汇太多而引起的错觉），但如果你是一个注册表爱好者，希望通过注册表来实现一些特殊功能（例如安装软件前监视注册表改变，事后卸载便可做到“完全”卸载），或想让注册表中的垃圾键值变少一些、减少注册表中的碎片以优化系统速度，或者你仅仅不满意Windows自带的注册表编辑器的功能……这款软件都是一个不错的选择。在注册表编辑之外，这款软件还提供了磁盘垃圾文件清理以及部分系统调整功能。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

网站登录不用愁——阿拉神登

□版本：1.3.4 □大小：1.8MB □授权：免费软件
□作者：Flagsoft □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.alasend.com
□下载注册：http://www.alasend.com/softdown.html

说明：一款帮助我们自动登录各种网站、聊天工具、网络客户端软件的小工具，不用打开网页或程序，不用每次都烦琐地输入经常会忘记的账号名和密码，它会自动帮我们启动、登录和运行所需要的应用。软件支持QQ、MSN、Skype、阿里旺旺等常用工具，也支持包括各种Web邮箱、论坛、博客在内的网站。针对游戏玩家，它还能帮助我们快速登录“魔兽”、《奇迹世界》等大多数流行的网络游戏。


系统默认了很多登录选项

点评：登录总是一件麻烦的事情，“打开IE”→“输入需要进入的网址”→“点击登录链接”→“输入用户名密码”，才能进入所需要的内容。虽说现在的应用一般都有记住密码的功能，可一旦忘记，那真是够烦心。阿拉神登不但帮助我们记住密码，还帮我们完成所有的前期步骤，一步到位。软件采用了类似下载工具的列表方式，所需要的操作一目了然。当然，安全性也是最值得我们关注的，它所采用的特有安全加密技术和硬件绑定设置，即使他人窃取了我们的数据，在别的电脑中也是无法破译和读取的。

为USB看家护院——USB魔法师

□版本：1.1 □大小：628kB □授权：共享软件 □作者：processjudger
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：20元 □未注册限制：无
□主页：http://www.firebug.org.cn
□下载注册：http://www.greendown.cn/soft/8204.html

说明：一款限制用户对USB接口进行读写操作的系统工具，保护我们电脑的资料不被外泄，挡住可能从U盘进入的病毒和木马。软件能自动监视U盘的拔插情况，对U盘按进行可读写/只读/禁止读写等设置，进行事先的防毒和免疫配置，记录所有经过U盘的文件读写操作。最贴心的是设置了快捷键的操作，在需要拔出U盘的情况下，无需再在任务栏中点击右键选择停止，直接使用设置好的热键，一键轻松搞定。

点评：随着电脑软驱的废除，USB接口逐渐成为资料信息外泄的一个重要途径。Windows系统的默认情况下，U盘内容是可随意进行拷贝等读写操作的。难道要用胶布贴住USB口来保证安全？不用了，USB魔法师帮助我们在电脑、USB接口和U盘设备之间树立起一道可以随意设置的“安全门”。软件非常小巧，占用系统资源不多，只需将其设置成开机自启动，就能随时随地为USB接口“看家护院了”。


保住我们的重要资料

美图美景一网尽收——网络搜图王

□版本：1.80 □大小：1.19MB □授权：免费软件
□作者：三峰工作室 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：68元 □未注册限制：80张图片限制
□主页：http://www.3fwork.com/soutu.asp
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/25342.html

说明：一款功能强大的网络图片搜索工具，只需给出所需要图片的关键字（如“桂林山水”），软件就能自动到互联网的各大搜索引擎中帮我们寻找最符合条件的图片，并整齐地显示在我们面前。软件还支持抓取网页中特定图片的功能，能按照所设置的深度一级级层层进入网页中搜索。搜索的过程中支持过滤功能，让那些不符合我们条件的图片，禁止出现在搜索结果的列表中。


天下美景尽收眼底

点评：传统的文字信息搜索已不能满足我们的要求，图片、视频等多媒体信息的搜索逐渐成为主流。如何综合各大搜索引擎的优势，找出我们最需要的图片，就是网络搜图王的工作了。不用打开页面，不用频繁保存图片，仅仅需要一个关键字，那些精美的图片就自动跑到硬盘中来了。除了软件所提供的热门关键字外，还可将某一个关键字保存在其收藏列表中，随时查看有没有新的图片出来了。

你的QQ空间我作主——QQ空间伴侣

□版本：1.1 □大小：2.23MB □授权：免费软件
□作者：qzonexiu □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：www.qzonexiu.cn
□下载注册：http://www.qzonexiu.cn/qzonelove.php

说明：一款QQ空间的订阅和管理工具，无需进入对方的QQ空间，就能实现阅读日志更新、发表评论、与好友共享精彩内容、为文章添加标注、查阅文章的订阅人数等功能。只要他们的内容有了更新，软件就会第一时间通知我们去欣赏，而不用频繁刷新他的QQ空间，让我们能第一时间抢到“沙发”。如果你也拥有自己的QQ空间，通过软件的空间秀，可以向更多的网友们展示你的精彩生活，提高你的人气值。

点评：时下流行的博客日志空间中，就属QQ的空间最千变万化和色彩斑斓了。看着一个个好友的QQ空间，那可真是将特效做了个够。但打开空间一多，IE明显速度变慢，同时无法得知某人的空间更新时间，还得不断地刷来刷去。如果你的好友很多，那QQ空间伴侣可是帮了大忙了。所有的空间更新会自动提醒你，所有的空间文章能一篇篇存到你的硬盘中，甚至还可和喜欢的空间主直接交谈对话，是不是很酷？


QQ空间玩个够

应用心得

编者按：新年将至，在新的一年里，读者朋友们对“应用心得”栏目有什么意见和要求，有什么建议和设想，都请发送E—mail至Say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

Vista“发送到”菜单定制方法

■ 安徽 李红

众所周知，Win95～WinXP都有“发送到（N）”菜单，其功能是由sendto.inf和sendto.dll这两个文件实现的。当你右击文件时就会弹出“发送到”菜单，其下还会有许多子项。在XP中我们仍然能用老方法修改“发送到”菜单，但是到了Vista中，该菜单的定制修改方法就完全不同了。

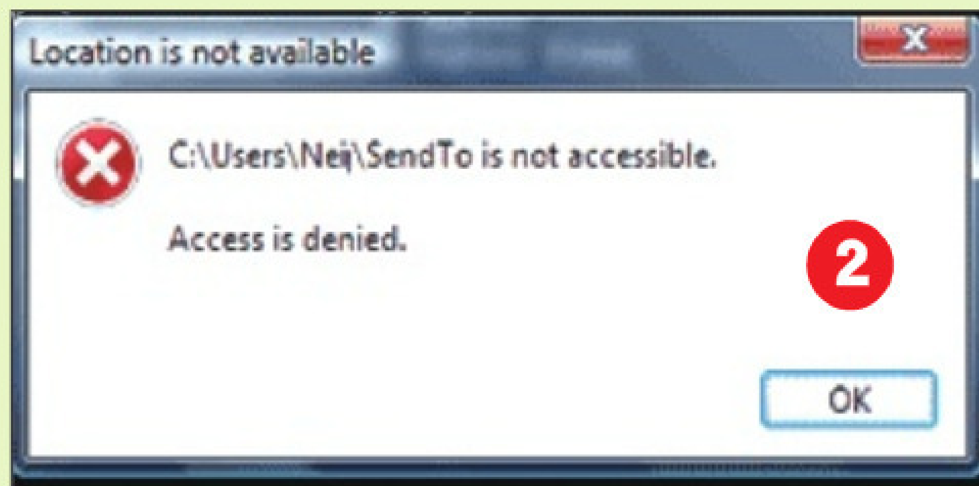
一、初识Vista“发送到”菜单

与XP一样，Vista“发送到”菜单能简化操作，帮助我们快速复制文件或启动程序。如果你右击某文件，就能看到“发送到”菜单及其子项，默认的子项有“桌面快捷方式”、“邮件接收者”、“我的文档”、软盘或U盘等（**如图1**）。例如右击li.zip文件，选择菜单“发送到”/桌面快捷方式，就能在桌面上创建li.zip的快捷方式，以后在桌面上就能快速打开该文件；下载歌曲后，选择“发送到”/可移动磁盘，可把它复制到U盘上；点“发送到”/邮件接收者，还能把它作为邮件的附件发送出去。



Vista的“发送到”菜单样式与XP不同，但使用方法相同，其位置在“系统盘:\Users\用户名\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\SendTo”。要修改Vista“发送到”菜单中的子项，就是修改这里的内容。而XP的“发送到”菜单所有子项都在“系统盘:\Documents and Settings\用户名\SendTo”目录中，这个区别就导致XP和Vista“发送到”菜单的定制方法有一定的区别了。

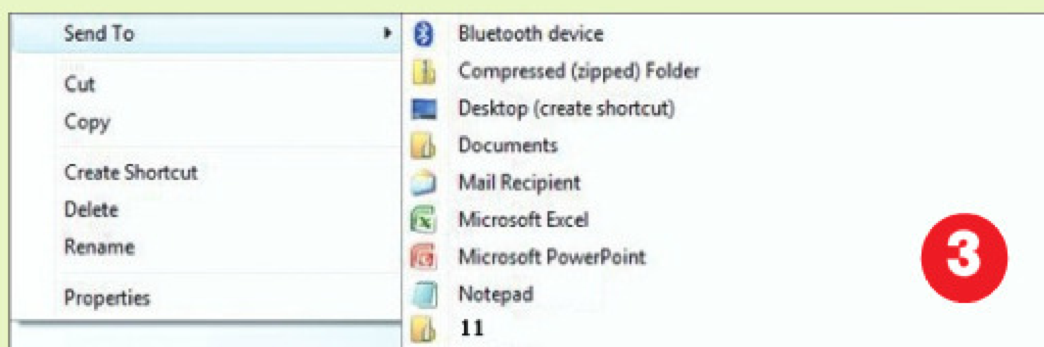
二、让常用目录出现在Vista“发送到”菜单中



例如F盘上有个叫“11”的常用目录，要想在“发送到”菜单中增加这个子项，在XP中是这样定制的：进入系统盘:\Documents and Settings\用户名\SendTo目录中，为F:\11目录创建一个快捷方式，即右击鼠标，在弹出的菜单中选择“新建快捷方式”。然后在新窗口中点“浏览”定位到F:\11目录，按“下一步”完成，这样“发送到”菜单中就有“11”这个子项了。

在Vista中，方法要稍微改一下。你可以尝试在命令行方式下，用CD命令进入“C:\Users\用户名\SendTo”目录，会弹出一个“访问拒绝”的警告信息（**如图2**）。在Vista中应该如下定制操作：

首先在桌面上创建F:\11目录的快捷方式。选中F:\11目录，右击鼠标，选择菜单“Send to”中的Desktop，在桌面上创建F:\11目录的快捷方式；然后进入系统盘:\Users\用户名\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\SendTo目录中，将刚才桌面上建的快捷方式复制过来。现在“Send to发送到”菜单中就有了“11”选项（**如图3**）。



注意：上图的右边是“发送到”菜单中的所有子项，其排序是按照首字母的顺序编排的。如果你想改变这个顺序，只要改变快捷方式的名字就行了。

三、回收站也加到Vista“发送到”中

要在Vista“发送到”菜单中增加一个“回收站”子项，其定制方法是：在桌面上右击“回收站”，选择“创建快捷方式”为回收站建一个快捷方式。然后进入系统盘:\Users\用户名\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\SendTo目录，将回收站的快捷方式复制过来。于是“发送到”菜单中就有“回收站”这个子项了。

如法炮制，你可以把一些常用程序（例如记事本、Excel、PowerPoint等）的快捷方式都复制到这里。这样Vista“发送到”菜单中就有了这些程序的子项，以后你点击菜单“发送到”/XX程序，就能用该程序打开文件了。

U盘软故障的修复

■ 安徽 屠志成

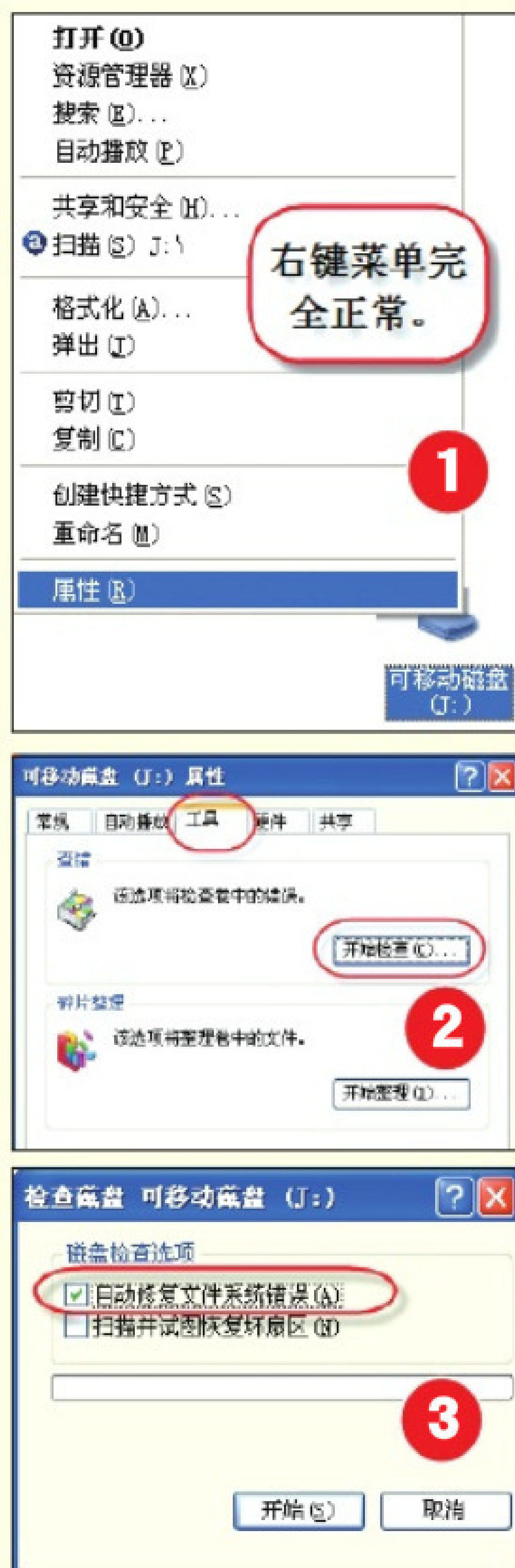
一、无法删除文件

一同事想把U盘中不用的文件删除，删除后U盘中果然一片空白，但拿到别的机子上再打开时，被删除的文件又重现了。经笔者尝试，就是在一台机子上，删除后只要单击右键选择“刷新”，被删除的文件也会再现，真如鬼魂附体，驱之不散。

二、排查与解决

首先考虑是否中毒。用杀毒软件查毒，没有发现问题。在U盘盘符上单击右键，菜单中也没有一般中毒U盘常见的“Auto”“Open”或者两个“打开”等（**如图1**），所以就算双击盘符也不会有什么文件被启动，中毒的可能被排除。

再考虑U盘本身的问题。此同事平时对U盘的使用没有什么章法，造成U盘出现逻辑错误或物理损伤的可能性是存在的，先修复一下再说。在盘符上单击右键，选择“属性”，打开属性对话框；切换到“工具”选项卡（**如图2**），单击“开始检查”，打开“检查磁盘”对话框（**如图3**）；选中“自动修复文件系统错误”，单击“开始”进行检查和修复。修复完成后，再次删除里面的文件，刷新后删除的文件不再出现，问题解决。



三、问题拓展

如果问题仍然无法解决，还可以尝试以下几种方法。

1.在“检查磁盘”对话框中，选中“扫描并试图恢复坏扇区”（**参考图3**）。不过这样扫描需要用的时间比较长，要耐心等待。

2.把重要文件复制到硬盘中，用系统自带的命令对U盘进行格式化。注意，在打开的对话框中不要选中“快速格式化”（**如图4**）。



3.使用U盘通用的格式化工具USBoot进行格式化。打开USBoot后（**如图5**），在其列表中选中U盘盘符，然后单击“点击此处选择工作模式”；在弹出的菜单中选择“ZIP模式”，再单击“开始”进行格式化。这种格式化可以修复多种U盘软故障，同时还会使U盘具有引导启动的功能。



4.使用U盘专用格式化工具进行格式化。一些品牌的U盘在驱动光盘里附赠有专用的格式化工具，如果上面提到的方法都不能解决问题，可以尝试使用这种工具进行格式化。当然，你可以把它作为首选的格式化工具，这样可以避免走弯路。

用千千静听“驯服”多媒体键盘

■ 河南 花的神明

同普通的键盘相比，多媒体键盘通常都配置了专用的媒体播放按钮，如播放/暂停、停止、上一首、下一首等快捷键，可以直接配合千千静听控制音乐的播放。但安装了《千千静听5.0》之后，一些多媒体键盘便开始和千千静听“闹情绪”了，使用其中的多媒体按钮无法控制千千静听的播放操作。解决上述问题最简单的办法是打开千千静听的设置窗口，在其左侧点击“快捷键”项，在右侧勾选“启用全局快捷键”项，点击“全部保存”按钮后即可。

但是对于某些多媒体键盘（例如罗技等）来说，上述方法却没任何效果。实际上，使用千千静听的“TTplayerToy”插件，就可以彻底“驯服”这些多媒体键盘。首先在千千静听的安装路径下新建一个“Plugins”文件夹，之后将下载的文件解压，将其中的“dsp_TTPlayerToy.dll”文件复制到上述文件夹中。在千千静听设置窗口的左侧点击“音频插件”项，在右侧窗口（**如右图**）中勾选“WM_APPCOMMAND转发工具”项即可。在左侧列表中点击“快捷键”项，在右侧窗口中勾选“启用全局快捷键”项，点击“全部保存”按钮后，该插件就可以将千千静听的全局热键和多媒体键盘的相应控制键建立关联。例如当点击多媒体键盘上的“播放/暂停”键时，就会自动执行对应的“Ctrl+Alt+F5”键（千千静听的默认播放/暂停）了。



金山毒霸病毒库备份研究

■ 辽宁 QS

《金山毒霸》杀毒软件拥有很多用户，通过毒霸提供的自动在线升级功能可以方便地将病毒库升至最新，以便让杀毒软件时刻保持旺盛的杀毒能力。但是，令无数毒霸Fans感到遗憾的是毒霸并没有提供病毒库的备份功能。也就是说，我们费时费力在线更新的病毒库将会随着Windows的重装或Ghost操作而丢失，只能重新在线更新，这无疑又会耗费我们很多的时间和精力做重复劳动。那么，到底有没有办法备份毒霸的病毒库呢？

一、不再有效的备份方法

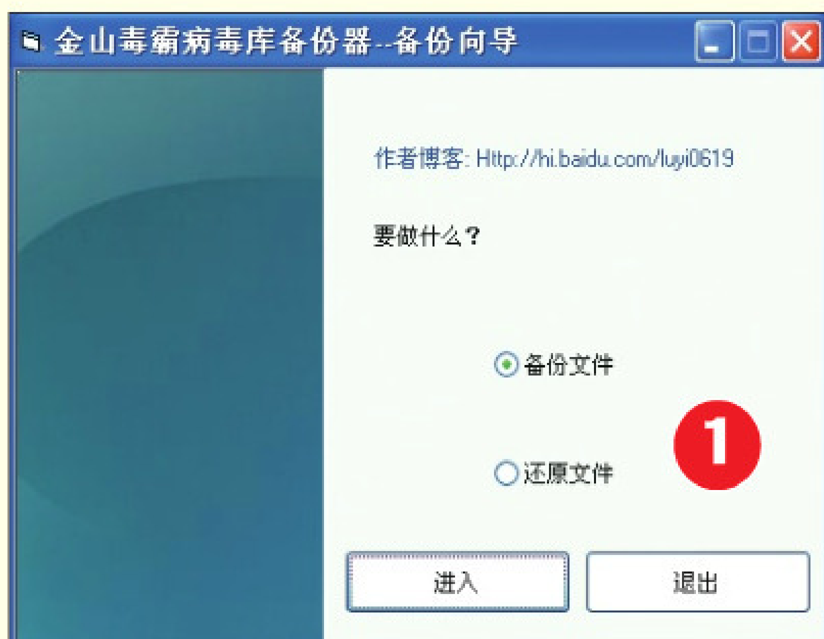
通过Google以“金山毒霸病毒库备份”为关键字进行搜索，我们会搜索到许多结果。但是方法几乎如出一辙，都是在重装前将毒霸安装目录下的“Update”目录备份到一个安全的地方，重装Windows和毒霸后将“Update”目录重新拷贝并覆盖到原目录位置即可。应该说在“金山毒霸6”以前的各个版本中该方法是有效的，但是到《金山毒霸2007》中上述方法就无能为力了。如果我们仍然按上述方法，那么当重装后欲恢复病毒库时就会出现错误导致还原失败。

二、利用金山毒霸病毒库备份器进行备份

如何在毒霸2007中备份病毒库困扰着许多毒霸用户。在《金山毒霸2007》中，如果我们需要备份病毒库，那么可以借助于金山毒霸病毒库备份器7.31（下载地址为http://bbs.duba.net/viewthread.php?tid=21819238）来进行备份。

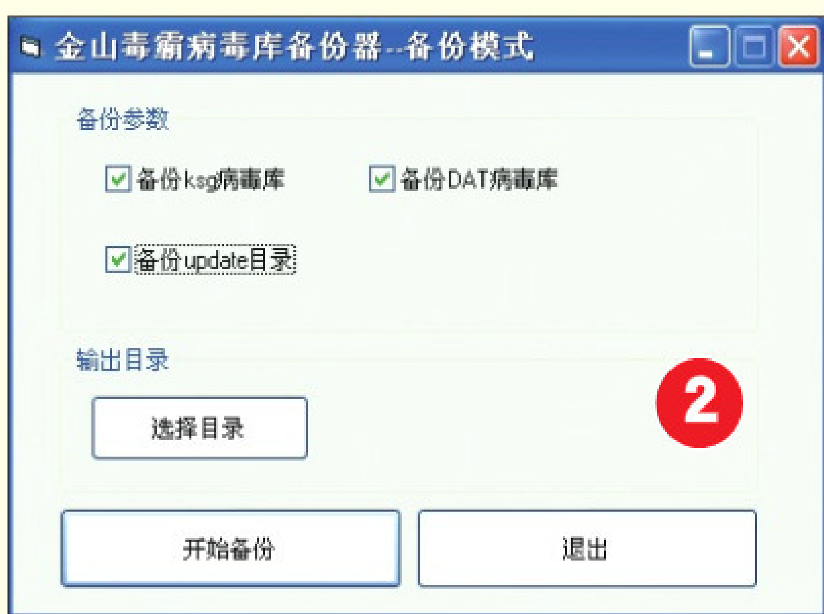
第一步：它是一款绿色工具，无需安装，下载完毕后直接双击即可使用。在弹出的备份向导窗口中，选择“备份文件”，然后单击“进入”按钮（**如图1**）。

第二步：接下来选中“备份ksg病毒库”“备份DAT病毒库”和“备



份update目录”选项，然后单击“选择目录”按钮，指定一个备份的目录，一般选择一个非系统所在的安全目录。最后，单击“开始备份”按钮即可完成备份工作（**如图2**）。

第三步：待重装操作系统后，再次启动备份工具。选择“还原文件”



进入还原模式窗口，然后依次单击“ksg目录”“update目录”“DAT病毒库目录”后面的“选择目录”按钮，打开此前备份的文件。最后单击“还原”按钮，即可完成病毒库的还



原（**如图3**）。

小提示：金山毒霸病毒库备份器只能备份安装到C盘中的金山毒霸病毒库，对安装到其他分区中的毒霸就无能为力了。

三、安装到其他磁盘分区毒霸病毒库的备份

金山毒霸病毒库备份器虽然方便，但其应用面较窄，只对安装到C盘的毒霸有效。且不说为了保证系统的稳定高效运行，很多朋友喜欢将应用程序安装到C盘以外的空间，还有不少朋友都安装有双操作系统或多操作系统，安装到非C盘所在分区的系统就无法备份毒霸病毒库。那么，如果我们的毒霸安装在其他分区，该如何完成病毒库的备份呢？有此需要的朋友可以一起来看看实现过程，下面我们就自行设计一个毒霸备份器。

第一步：在非系统所在的磁盘剩余空间比较大的分区中新建一个目录，命名为“DuBaBack”。

第二步：接下来，打开记事本程序，键入如下内容。键入完毕存盘退出后，将文件重命名为“DuBaBack.BAT”。

```
xcopy /y "D:\KAV2007\signs.ini" F:\DuBaBack
xcopy /s /y "D:\KAV2007\update" F:\DuBaBack\update
xcopy /y "D:\kav2007\KAV00376.DAT" F:\DuBaBack
xcopy /y "D:\kav2007\KAEMonth.DAT" F:\DuBaBack
xcopy /y "D:\kav2007\KAEBase.DAT" F:\DuBaBack
xcopy /y "D:\kav2007\KAERisk.DAT" F:\DuBaBack
xcopy /y "D:\kav2007\KAEDaily.DAT" F:\DuBaBack
```

小提示：我们以《金山毒霸2007》安装在D盘，将病毒库备份到F:\DuBaBack目录中为例，请根据自己的实际情况改写上面的批处理文件。另外，批处理文件中的“KAV00376.DAT”文件是初次安装毒霸时生成的病毒库。每个用户生成的可能不同，但都是形如“KAV*****.DAT”这样的形式，因此，请自行查找自己系统中的该文件并做正确的改写。

第三步：再次打开记事本，新建另一个批处理文件，并命名为“DuBaRestore.BAT”，键入如下内容：

```
xcopy /y "F:\DuBaBack\signs.ini" D:\kav2007
xcopy /s /y "F:\DuBaBack\update" D:\kav2007\update
xcopy /y "F:\DuBaBack\KAV00376.DAT" D:\kav2007
xcopy /y "F:\DuBaBack\KAEMonth.DAT" D:\kav2007
xcopy /y "F:\DuBaBack\
```

KAEBase.DAT" D:\kav2007

xcopy /y "F:\DuBaBack\KAERisk.DAT" D:\kav2007

xcopy /y "F:\DuBaBack\KAEDaily.DAT" D:\kav2007

好了，以后当需要备份时，双击“DuBaBack.BAT”批处理文件即可。重装系统需要还原病毒库时，只要双击“DuBaRestore.BAT”，十分方便，有此需要的朋友不妨一试。

小提示：上述方法在《金山毒霸2007》，Windows XP+Vista双系统下调试通过。

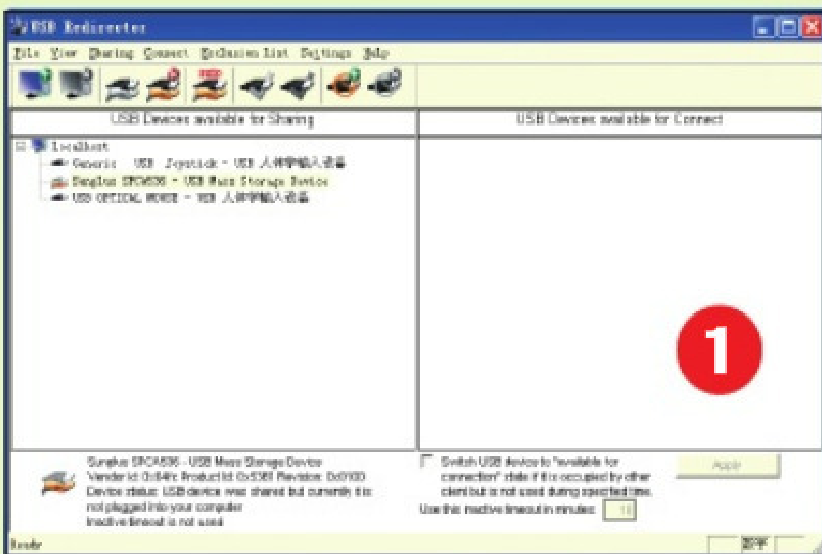
在局域网中轻松共享USB设备

■ 河南 冰玉

在网络中可以方便地共享文件和打印机等资源，随着各种USB设备的普及，如果能够共享电脑上的USB端口，那么就可以远程访问连接在该端口上的USB设备了。这个问题不难解决，使用USB Redirector和USB to Ethernet Connector这两款独特的软件，不管处于任何网络环境中，你都可直接访问和操作对方的USB设备。

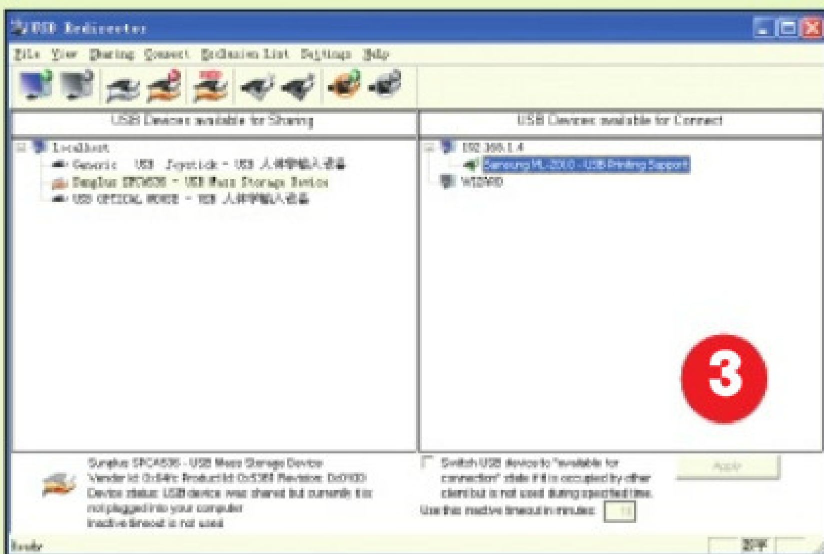
一、使用USB Redirector共享USB设备

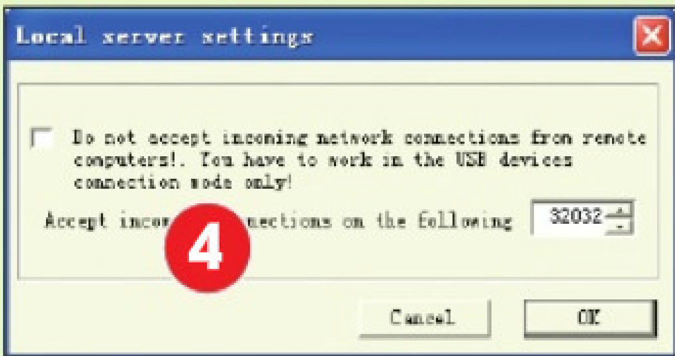
在USB Redirector主窗口左侧的“USB Devices available for Shareing”面板（如图1）中展开“localhost”列表，在其中显示本机中已经连接的USB设备。当需要共享指定的USB设备时，首先选中该设备名称，点击菜单“Sharing”→“Share USB device”，稍后USB Redirector即可完成该设备的共享操作。当共享成功后，该USB设备左侧的图标会发生相应的变化，出现手掌托着USB设备的外观。如果共享失败的话，USB Redirector也会出现相应的提示信息。当需要结束共享状态时，选中所需的USB设备，点击菜单“Shareing”→“Stop sharing USB device”即可。如果你希望自动共享USB设备的话，可以点击菜单“Sharing”→“Auto-share mode”。这样以后连接上任何USB设备时，USB Redirector都会自动将其变成共享设备。但是当处于自动共享模式后，如果希望将某些USB设备排除在外，该如何操作呢？在列表中选中不需要自动共享的设备，点击菜单“Exclusion”→“Add USB device to exclusion list”，就可将该设备添加到排除列表中了。



当在本机上完成了USB设备的共享后，在远程电脑上需要使用该共享的USB设备时，也需要安装USB Redirector。在其主窗口点击菜单“Connect”→“Add USB server”，在弹出的对话框（**如图2**）中输入提供共享服务的电脑的IP或者名称，在“Please select”栏中设置连接的端口号（默认为32032）。点击“OK”按钮后，在USB Redirector主窗口右侧的“USB Devices available for Connect”面板（**如图3**）中，即可出现对应电脑及其共享的USB设备的列表了。如果远程共享成功的话，对应电脑的图标就会变成蓝色，其中的共享USB设备的图标会变成绿色，这样就可以将该共享USB设备映射到本机了。例如，如果对方插上了共享优盘，在本机即可弹出对应的优盘盘符，你就可以远程使用该优盘了。按照上述方法，可以在局域网中的不同电脑上分别共享USB设备，也可以灵活方便共享远程机的USB设备。在USB Redirector主窗口点击菜单“Settings”→“Local Server”项，在设置窗口（**如图4**）如果勾选“Do not accept incoming network connections form remote computers”项，表示本机只工作在USB设备共享网络模式，不接受其它任何类型的网络连接！在“Accept incoming connections on the following TCP-port”栏中可以更改共享USB设备的TCP端口号。USB Redirector的下载地址为http://incentivespro.com/setup.zip。

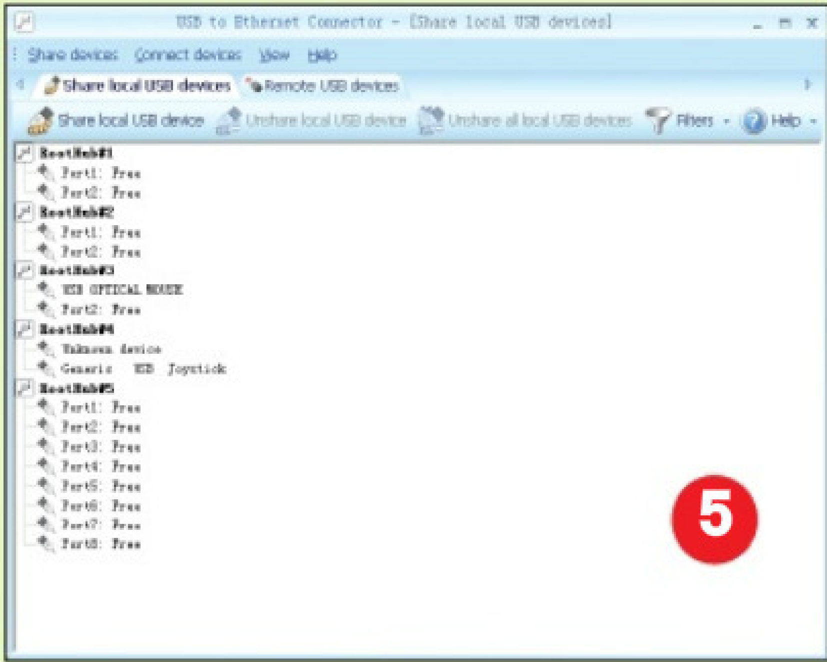




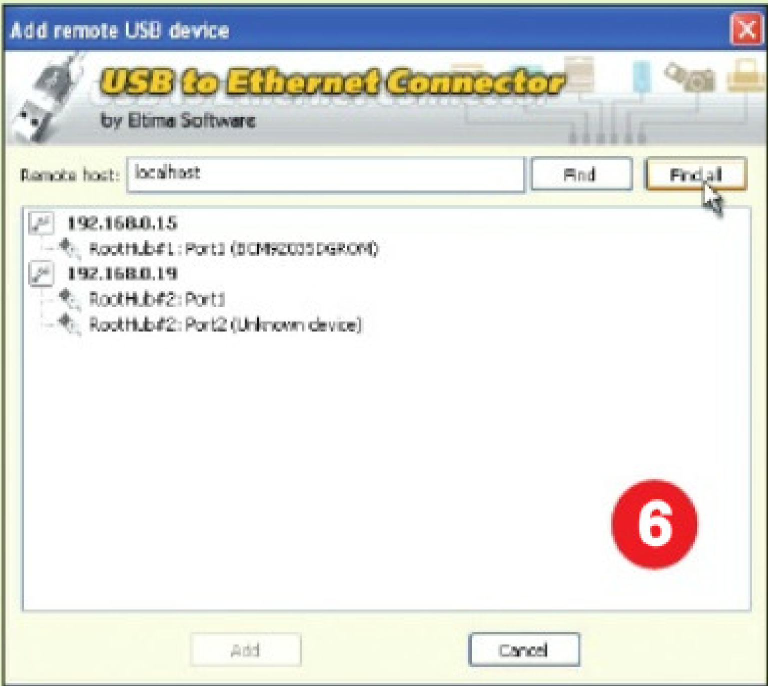


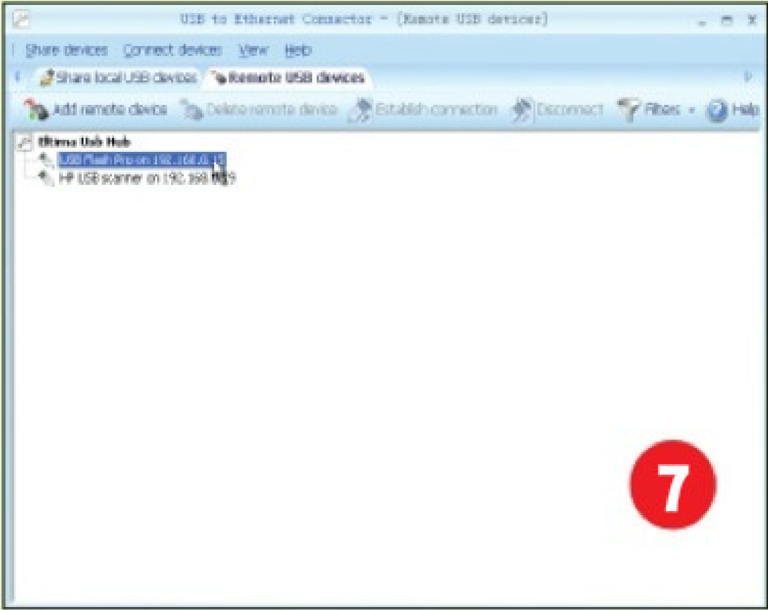
二、使用USB to Ethernet Connector共享USB设备

使用USB to Ethernet Connector这款小巧的软件，也可以在局域网中轻松共享USB设备。在USB to Ethernet Connector主窗口中打开“Share local USB devices”面板（**如下页图5**），在列表中选择需要共享的USB端口，点击工具栏上的“Share local USB device”按钮，即可将该USB端口设置成共享端口，之后远程用户就可以直接访问连接在该端口上的USB设备了。按照同样的方法，可以共享本机上的任何USB端口。当需要停止共享USB端口时，在USB端口的树形列表中选中该端口，点击工具栏



上的“Unshare local USB device”按钮即可。此外，点击工具栏上的“Unshare all local USB devices”按钮，即可关闭所有的共享USB端口。那如何访问远程机的共享USB端口呢？在USB to Ethernet Connector主窗口中打开“Remote USB device”面板，点击工具栏上的“Add remote device”按钮，便会弹出远程共享USB端口搜索窗口（**如图6**）。在其中的“Remote host”栏中输入远程电脑的IP地址，之后点击“Find”按钮，即可搜索该机上的共享USB端口。也可以点击“Find all”按钮，对整个局域网进行搜索，查找其中所有的共享USB端口。查找完成后，会在搜索列表中显示出所有开放USB端口的IP地址，以及共享USB端口和与之连接的USB设备名称。从中选择合适的共享USB端口，点击“Add”按钮，即可将其添加到“Remote USB device”面板（**如图7**）中的可用远程USB端口列表中。之后在该列表中选中需要使用的USB端口，点击工具栏上的“Establish connection”按钮，即可和远程的USB设备建立连接。如何连接成功的话，“Remote USB device”面板中该共享USB端口的显示图标就会变成绿色，同时远程USB设备就成为本地的可用资源了。





病毒名称：帕虫变种CF（Worm.Win32.PaBug.cf）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后会自动从用户QQ中随机挑选好友，组成临时讨论组，并会向组中好友发送内容为“www.fxxxxx.cn/1651.rar这里有我的照片帮我顶下记得回复我哦点击就可下载”的消息。讨论组中的其他用户打开链接中的文件就可能被病毒感染。该病毒还会将自身复制到E盘根目录下，试图通过U盘、移动硬盘等移动存储设备传播。

手工删除：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID项，删除其下面的“{F81F75C9-F974-4772-B72D-F28CBCD98C5F}”项。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks，删除掉其下的“{F81F75C9-F974-4772-B72D-F28CBCD98C5F}”项。

4.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入IE浏览器插件目录，默认为C:\Program Files\Internet Explorer\PLUGINS。

3.删除掉该目录下的SysWin7z.Jmp和WinSys8z.sys文件。

4.如果计算机存在E盘，则在E盘上点击鼠标右键，选择“资源管理器”。

5.删除掉E盘上的Autorun.exe及Autorun.inf文件（删除掉这两个文件后，可能需要重新启动计算机才能双击打开该盘）。

6.如果E盘为优盘，建议使用杀毒软件进行清除。

三、删除病毒在注册表中的残留信息

1.打开注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Software\Tencent，将其下的“Deta3”项删除。

2.重新启动计算机，查看病毒文件及其在注册表中的信息是否还存在。如不存在，则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；4.安装免费的瑞星杀毒软件2008，用其中的“账号保险柜”功能保护QQ，防止此类病毒的传播。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者　天不老问：我现在用的是某款CRT显示器。开机一会后，显示器就会变成蓝色；过半小时到一小时后，会自动变回原来的颜色。其间消磁也没用，不知该怎么办？如果修不好的话，我打算换一台液晶显示器。请问液晶显视器的使用寿命如何，是否很"娇贵"？

答：显示器出现偏色的故障，首先应排除显卡及显示信号线的问题。很多时候信号线接触不良将导致显示器出现偏色的问题。显示器被磁化也是出现偏色的重要原因，但通常可以用专门设备（如消磁棒）来消磁后加以解决。如果消磁后屏幕仍然偏色，则可能是显示器有质量问题了，很可能是相关元件损坏，请尽快送修检查。

液晶显示器正常使用寿命是很长的，不过也的确比较娇贵，使用时一定要注意切勿直接用力撞击或按压LCD屏幕，同时液晶显示器比较"怕冷"。半液半固的液晶物质容易冻结，过低的温度会让本来就有一定拖尾现象的液晶屏产生更严重的如"流水"的问题，因此使用液晶显示器时最好保证环境温度在10摄氏度以上。此外，水分和潮湿也是液晶的"天敌"，千万不要让任何带有水分的东西进入LCD。而长时间在潮湿环境中使用，会导致液晶电极腐蚀，造成永久性的损害。

读者　管建问：我是一名超频爱好者，但是常规的超频，都是将CPU的频率超到一个数值后就固定在那里了，不管CPU实际占用率多少，都一直处于超频状态。长期如此，我担心对于电脑的稳定性以及功耗都有比较大的影响。请问是否有解决的办法？

答：你的担心是有一定道理的。实际上现在有些定位在DIY市场的主板都针对你提到的问题，采用了一些"变频"技术。通常是说在超频过程中，CPU频率会动态地发生变化，多数是通过测定CPU温度的变化而改变的。这对于CPU的实际工作状态并没有直接的反应，并不能真正做到根据CPU工作负荷调整。

而现在有主板厂商新推出了一种所谓的"智能涡轮增压"超频技术，可跟据CPU占用率来判断系统是否处于高负荷工作状态，并以此来判断是否触发超频动作，以便让系统发挥出更大的效能。比如在做文字处理时，系统负载很低，这时CPU的频率也随之降低；而在玩游戏时，则让CPU超频运行。通过该项技术的使用，不仅可以有效发挥CPU最大功效，并且对于电脑的稳定性以及功耗的节约方面都有很大的帮助。

读者　李冰刀问：我在使用Excel的过程中常常发现在单元格中会出现"#DIV/0！""#VALUE！""#NAME？""#NUM！"等错误信息，请问这些错误信息的具体含义是什么？具体应如何进行处理？

答：这些出错信息通常都是在使用公式的过程中出现不当操作引起的。"#DIV/0！"比较好理解，就是在输入的公式中出现了除数为0的错误（或使用了空白单元格为除数），只要在用作除数的单元格中输入不为零的值即可解决该问题。

出现"#VALUE！"错误信息的原因就比较复杂一些了。在公式中如果参数使用不正确、运算符使用不正确或者数据类型不匹配等，都会出现该提示。这时应认真检查公式或函数中所需的运算符或参数是否正确，并且在公式引用的单元格中包含有效的数值。

而"#NAME？"错误信息，一般是在公式中使用了Excel所不能识别的文本，比如使用了不存在的名称等。解决方法是：单击"插入→名称→定义"命令，打开"定义名称"对话框。如果所需名称没有被列出，在"在当前工作簿的名称"文本框中输入相应的名称，单击"添加"按钮将其添加，再单击"确定"按钮即可。如果在函数或公式中使用了不正确的数字就将出现错误信息"#NUM!"，这时应确认函数中使用参数类型的正确性，同时要确保计算结果在允许范围内。

读者　ooT问：最近我从网上下载了一些视频教学文件，是WMA格式的。但怎么也无法正常播放，提示要下载什么许可证。请问这是什么原因呢？

答：这是因为你下载的WMA文件使用了数字版权保护功能：DRM，其英文全称是Digital Rights Management。DRM主要通过技术手段来保护文档、电影、音乐等不被盗版。这项技术通过加密和附加使用规则对数字内容进行保护，使用规则可以断定用户是否具备播放权限。DRM是加密强度很高的安全措施，目前尚未有被完全破解的报告。不过如果你有许可证的话，也可以使用一些工具软件免除每次都必须上网验证的麻烦。对于WMA文件，可以尝试用freeme这款软件。将freeme、证书文件和需要解除保护的文件放于同一文件夹内，然后在DOS命令行窗口输入freeme文件名.wma，就可以得到没有保护的普通WMA文件了。

如果是受保护的WMV文件，则建议你用FairUse4WM。这款软件能把认证步骤分解出来，然后就可以像正常的WMV文件一样用其他软件播放了。FairUse4WM支持WM10和某些WM11版本，不支持WM9，解除保护的成功率并不算太高。另外还有朋友说，可以用低版本的视频格式转换软件或低版本的Windows Media Player播放部分受保护的WMA或WMV文件，你也可以尝试一下。

读者　晴空万里问：我单位内部网的电脑可能感染了病毒，在打印文件之前先自动打印含一行日期的空白页，才打印所需文件。我都把杀毒软件升级到了最新版本，并断开网络连接在安全模式下进行杀毒，但始终无法完全清除。在此请问如何才能彻底清除该病毒？

答：从你描述的现象看，很可能感染了威金病毒，可以先使用"威金专杀"工具查杀。完成后还需进行手动清除，具体操作如下：开机进入安全模式，打开"任务管理器"，结束Logo1和Rundll32、svch0st进程。调整系统设置，关闭系统还原并进入"文件夹选项"的"查看"中，去掉"隐藏受保护的操作系统（推荐）"前面的√，选"显示所有文件和文件夹"。随后进入"Documents and Settings"→"用户帐户名"→"Local Settings"→"Temp"，删除掉该文件夹下的所有文件。

启动msconfig，打开"系统配置实用程序"界面，点"启动"，去掉所有启动项。找到并删除rundll32.exe、logo1.exe、svch0st.exe，再启动regedit打开注册表，定位到所有"run"项中看是否有可疑的包含上述病毒名称的键值，然后再查找并删除所有与病毒有关的键值。随后再搜索硬盘上所有"_desktop.ini"文件，并全部删除。你还可以进入安全模式，再次启动专杀工具进行全盘扫描，通常病毒就能被彻底剿灭了。

客座专家　龚胜

问题交流



回家看电影吧

——家庭数字高清影院组建攻略

■重庆 Arrik

前言：家庭影院简史

家庭影院这一概念早在十几年前就已经进入了我们的视线，在上世纪90年代末期，欧美发达国家用户大多还在用老旧的卡带式录像机时，国人就已经率先用VCD播放机+电视+音箱组建起了最初的家庭影院。廉价的设备、片源让VCD碟机开创了家庭影院的先河，影响深远，至今仍有很多家庭都保留了那时的VCD播放器。在风靡了几年之后，更符合国际标准的DVD出现了。与VCD相比，DVD的画质有了质的飞跃，而且提供了多声道输出，配合已经普及的大屏幕电视，在家看大片也能有更好的享受。



VCD时代和DVD时代家庭影院的功能，我们可以称之为能在家中看到电影院中播放的电影，不过要与真正的影院相比，视听感官的享受还差得很远。时移世易，新一代的数字高清视频带来了强于DVD数倍的画面效果，更大更宽的视频输出设备让用户在家中也能享受影院般的视觉冲击，更好的音效输出配合多媒体音箱制造出更逼真的临场感……这一切都在宣布新一代家庭影院的到来。什么是数字高清？最IN的现代家庭影院应该如何构建？如何选购新一代家庭影院的组件？本文将为你一一解答这些疑问。

一、要有光！高清概念快速入门

归根到底，促成现代家庭影院的原动力应该是日渐丰富的视听娱乐资源的极大丰富。如果画面还停留在VCD、DVD的时代，音质还是传统立体声输出，那再豪华的设备也只能是客厅的装饰品。所以在文章的开篇首先要介绍的就是数字高清的概念，因为所有梦幻家庭影院的诞生，都源自于高清的出现。它的出现就像是上帝造物时说的第一句话：要有光！



如今最通俗的说法是将数字高清定义为HDTV（High Definition Television），即“高清晰数字电视输出技术”。其实准确地说高清的范围应该更为广泛，它分别包括了高清DV、高清电脑、高清投影机、高清视频、高清影碟（蓝光和HD-DVD）乃至PS3、Xbox 360等高清游戏机等。

从画面来看，表现在HDTV能提供分辨率高达1280×720或1920×1080的图像。根据画面高度不同有720p、1080i和1080p之分，i代表“隔行扫描”（interlace），p代表“逐行扫描”（progressive）。相对于早几年我们觉得画质很好的DVD影片720×480（NTSC制式）或720×576（PAL制式）的HDTV画面

效果有了突飞猛进的变化。720p与1080i的带宽是一样的，静态画面的清晰度方面1080i高一些，但720p的动态画面则表现得更流畅。而1080p则兼顾了清晰度以及动态表现的要求，也就是大家所说的Full HD，但它也是对码率、存储空间要求最高的格式。而与视觉效果同等重要的音频方面，HDTV目前能实现最多8.1声道的逼真输出效果，并且音频也有几种不同的编码，主要有AC3、DTS、EAC3和AAC等。



码率是指每部影片的总容量除以时间得到的一个可比的变量。一般来说，码率越高，画面就越清晰锐利，也越流畅。HDTV提供的画面除了码率不同之外，还有几种不同的编码格式。现在主流的视频编码有MPEG-2、MPEG-4、H.264（MPEG-4 AVC）、VC-1（AVC-1）、WMV9HD等，不同格式的压缩比以及表现都各有差别。

二、丰俭由人 现代家庭影院必备元素



家庭影院组件所涉及的产品面较广，其中相关技术参数也非常多，如果要每一款产品每一项性能都完全理解、记住，对于普通用户来说显然难度过高。简单概括，一套完整的家庭影院应该包括视、听、放3部分。符合现代家庭影院定义，能够支持高清播放的这3类设备目前市面上流行的大致有下列这些：

1.视频输出设备



除了常见的亮度、饱和度、对比度等对画面质量有明显影响的标准之外，HDTV还要求视频输出设备要达到其画面要求的分辨率。传统的CRT电视原始分辨率为720×576，显然不符合高清的标准，已经完全被淘汰出局。目前可以支持高清的视频输出设备有大屏幕电脑液晶显示器、液晶电视、等离子电视和逐渐流行起来的家用投影机这几种。

液晶显示器

由于大幅的降价，PC用液晶显示器目前是最为经济的高清视频输出设备，最低不到3000元的24英寸宽屏液晶就能很好支持1080p高清格式。除了一些较高端的液晶显示器和个别的特例外，液晶显示器大多使用性能相当的面板，所以同尺寸的液晶显示器发色数、分辨率、可视角度等技术标准大致一样，购买时只需选择适合自己的产品即可。坏点、响应时间、亮度对比度是直接影响液晶显示器效果的最重要的3个技术指标，要挑到一台优秀的显示器在购买时最起码要对这3个指标进行简单的测试。

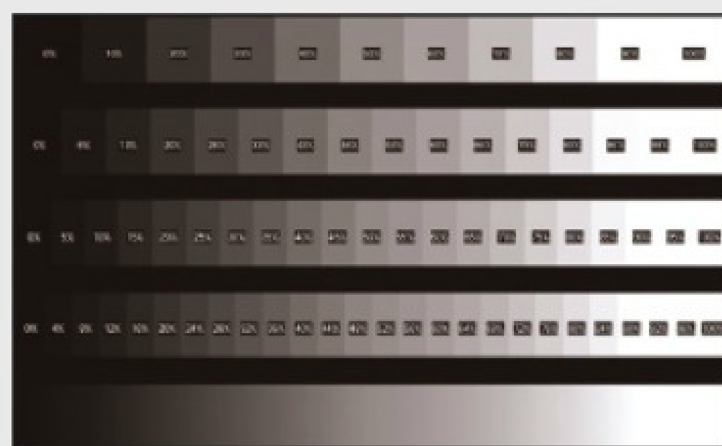
液晶显示器坏点表现为有些永远亮着，有些则永远黑暗，有些还显示为红色或者蓝色。不管是什么样的坏点都是不可修复的，在购买时一定要避免买到“有点”的液晶显示器。坏点的辨认可以在操作系统中进入“屏幕保护”选项，将背景颜色选成纯黑色，隐藏桌面所有的东西，这样就能看到是否有亮点；而再将背景调为纯白色，就能辨认出暗点。另外也有些测试软件可以使用，如TFTTEST等。

响应时间决定了显示器每秒所能显示的画面帧数。通常当画面显示速度超过每秒25帧时，人眼会将快速变换的画面视为连续画面，不会有停顿的感觉；当响应时间为25ms时，显示器每秒钟能显示1/0.025=40帧画面。现在市场的主流液晶显示器响应时间都远低于25ms，所以都可达到基本的画面流畅度。但是在回放快节奏的动作场面时，没有每秒60帧（即响应速度在16ms以下）以上的显示速度是肯定会有拖尾现象的。



测试响应时间的小方法有很多。拿个鼠标快速地移动，如果没有拖影算是基本合格；再选一个文档，拉动滚动条上下来回拖动，看看字体有无变形；还可以在“屏幕保护”选项里面，选上一个“贝塞尔曲线”或变换线，速度调到最快，用肉眼感觉是否有延迟；最后当然是播放一段高清动作片来看看具体的效果，如果快速变换的画面能清晰流畅地显示，那响应时间这一关算是合格通过了。

最后一个关键测试就是亮度对比度了。由于液晶本身并不会发光，因此所有的液晶显示器都需要背光照明。背光的亮度也就决定了显示器的亮度，而背光的亮度则是通过背板上的灯管来提供的。根据排列方式的不同，现在有2灯管、3灯管、4灯管甚至有6灯管（通常采用3支U形管组成）。2灯管的产品易出现亮度不均匀的现象，不建议大家选择。



上面提到的液晶显示器的性能测试，都是在没有测试软件的前提下进行的简单测试。当然，你可以在购买的时候带上专门的测试工具对其性能进行仔细的检测。TFTTEST和LCD-Test是两款方便易用的测试软件，你不妨试试。

产品推荐

戴尔 2407WFP

戴尔 2407WFP	
外形尺寸	559.7mm×195mm×387.9mm
显示屏尺寸	24英寸
是否宽屏	是
屏幕比例	16：10
水平可视角度	178
垂直可视角度	178
亮度	500cd/m²
对比度	1000：1
响应时间	灰阶6ms
显示色彩	16.7M
水平扫描	30~81KHz
垂直扫描	56~76Hz
最大分辨率	1920×1200
接口类型	15针 D-Sub/DVI-D（支持HDCP），S-video
USB接口	支持9合1的USB2.0
输入信号	模拟RGB、数字TMDS
消耗功率	57W
售价	4600元



AOC 210V

AOC 210V	
外形尺寸	507.20mm×408.39mm×181.06mm
显示屏尺寸	22英寸
是否宽屏	是
屏幕比例	16：10
水平可视角度	170
垂直可视角度	170
亮度	300cd/m²
对比度	2000：1
响应时间	灰阶6ms
显示色彩	16.7M
水平扫描	30~80KHz
垂直扫描	55~75Hz
最大分辨率	1680×1050
接口类型	模拟15针D-Sub/DVI-D
USB接口	支持9合1的USB 2.0
输入信号	模拟RGB/数字DVI-D，支持HDCP协议
消耗功率	49W
售价	1999元



平板电视

比较中庸的HDTV视频解决方案，是目前日渐成熟的平板电视，也就是液晶电视和等离子电视。目前主流的平板电视尺寸都在40英寸以上，对于一般家庭特别是几十平方米小户型公寓的客厅、卧室来说，已经能感受到非常不错的视觉效果。由于技术的成熟，目前售价在万元左右的液晶电视和等离子电视拥有令人满意的画面效果，尤其在图像亮度、色彩饱和度等方面具有优势。在选购大屏幕平板电视的时候跟选择PC用液晶显示器差不多，都要进行坏点、响应时间、亮度（均匀性）和对比度的测试，以判断不同产品的品质。



产品推荐

东芝 42C3000C（液晶电视）

东芝 42C3000C	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1920×1080
高清支持	采用了Full HD全高清液晶屏，可以实现极宽的可视角度，并由1920×1080像素构成高清影像。在PC连接时，合适的分辨格式可以实现点对点的精确显示。如使用全真模式，更可以100%还原1080p高清影像
输入端子	AV端子2、S端子1、分量端子2、RGB/PC输入1、HDMI输入2
输出端子	显示器输出1、音频输出1
机身尺寸	1132cm×710cm×147cm(不含桌上托架)
信号	信号兼容:480i/480p/576i/576p/720p/1080i/1080p 电脑输入:VGA/SVGA/XGA/WXGA/SXGA
参考价	9300元



松下TH-42PV65C（等离子电视）

松下 TH-42PV65C	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1366×768
物理对比度	10000：1
屏幕亮度	1500cd/m²
显示色彩	289亿
输入端子	HDMI接口，S端子，AV接口，VGA接口，分量视频接口，TV输入
产品功耗	341W
参考价	11 500元



家用投影机

现在越来越多的高端用户倾向于用投影机做家庭影院的视频输出，能投射100英寸以上画面尺寸的投影机带来的视觉效果无疑是最为震撼的。购买家用投影机，要根据客厅的面积来确定究竟买什么规格的比较合适。如使用面积较小，对环境光线要求不高，显示面积特大，显示高分辨率图形信号，可选择LCD光阀投影机；而追求显示画面的均匀性和色彩的锐利性，可选择DLP投影机。选购家用投影机需注意以下几个性能指标：分辨率、亮度、扫描范围、聚焦性能、画面质量、视频带宽、安装方式、体积重量和灯泡等。



分辨率：这个不用多说，要符合高清播放标准当然至少需要720p以上的分辨率。不过能支持HDTV规格的投影机大多也价格不菲，支持720p的高清投影机售价万余元，而支持1080p分辨率的高清投影机“起步价”都在3万元以上。

亮度：亮度是投影机的主要性能指标之一，一般来讲亮度越高的产品价格也越高。对于十几平方米的客厅，投影到100英寸宽的屏幕上时，有1000cd/m²流明就可以了。

扫描范围：根据技术指标上给出的水平扫描频率范围，从中选高、中、低3个频率，计算出3个频率点相对应的图像分辨率。检查投影机在这3个分辨率下，是否能正常显示。如出现行不同步现象，即画面扭动或抖动等，说明水平扫描跟踪不良。

聚焦性能：检查聚焦性能用投影机内部产生的测试方格，或信号发生器、计算机产生的测试方格，将聚焦调至最佳位置，将图像对比度由低向高变化，观察方格的水平和垂直线条是否有模糊不清、重影等现象。

画面质量：一台有上佳画面质量的投影机，画面要层次分明。如黑色应该非常纯正，而不是灰黑甚至蓝黑。在显示图像尤其是显示头发等材质时，能比较明显体现出性能的差异。



视频带宽：视频带宽直接影响视频的细节部分。用电脑或信号发生器产生一个投影机所能达到最高分辨率的白底图形信号，观察屏幕上的最小字符图形是否清晰。如视频带宽不足时，屏幕显示的竖线条发虚，图像细节模糊不清。

安装方式、体积重量：家用投影机的摆放位置基本上都是固定的，因此对于产品的重量和体积的要求就不是很高，大一点、重一点都基本可以接受。由于不需要追求“轻薄”，这便给用户提供了更大的选择余地，同时在一定程度上也可节省一些费用。因为在相同技术指标的情况下，绝大多数的“轻薄”型产品都要贵一些。



灯泡：作为消耗件，投影机灯泡的价格是比较贵的，主流的产品基本上都要两三千元。显而易见，对于灯泡寿命的选择当然是越长越好。目前投影机行业中产品灯泡常规的使用寿命为2000小时，因此，如果低于这一水平的产品在选购时绝对不应考虑。

最后要说的是，现在网上有很多投影机组件售卖，通过购买这样的组件，用户花两三千元就能自行组装投影机。但是其中也有很多不法商贩将回收或返修的配件冒充新品出售，最终画面质量与正品相去甚远，而且投影机是高发热量的产品，组装不当还有非常大的火灾安全隐患。所以对于DIY投影机，笔者认为如无一定的鉴别和动手能力最好不要购买。

产品推荐

明基 MP510

明基 MP510	
投影技术	DLP
分辨率	800×600
亮度	1500流明
对比度	2000：1
重量	2.6kg
色彩数	1677万
外观规格	277mm × 95mm× 208mm
参考价	4999元



日立 PJ-TX200

日立 PJ-TX200	
投影技术	LCD
分辨率	1280×720
亮度	1200流明
对比度	7000：1
重量	4.7kg
色彩数	1677万
外观规格	340mm×299mm×113mm
参考价	8500元



2.多媒体音箱



为了展现高清影片多声道的逼真效果，一般需要组建多声道音箱系统。说到这里，许多用户自然会想到传统的家庭影院环绕声系统。实际上这种由多个无源音箱+大功率功放组成的多声道系统并不是唯一的选择，而且对于客厅面积不超过20平方米的用户而言，这种传统方案的性价比并不好。笔者建议客厅面积较小的用户选择多媒体音箱产品，不仅性能可以满足需求，还能节约部分资金。

对于音响器材的评价，除了那些客观量化的参数，最重要的还是用户自己的主观评价。不同的耳朵对于不同的音质、音色、风格都有不同的感受。在选购多媒体音箱时，除了看参数性能之外，就是要靠自己的亲身感受，找到自己觉得最舒适悦耳的声音。

产品推荐

漫步者 S2.1

漫步者 S2.1	
音箱种类	2.1
低音单元	8英寸防磁
中音单元	3.5英寸防磁
高音单元	25mm防磁丝膜高音
输入电源	220V，50Hz
输出功率	卫星箱：35W×2 低音箱：75W
额定功率	120W
低音箱箱体尺寸	274mm×309mm×468mm
卫星箱箱体尺寸	116mm×203mm×160mm
重量	约20.7kg
参考价格	1280元



漫步者 S5.1m

漫步者 S5.1m	
音箱种类	5.1
低音单元	8英寸防磁
中音单元	3英寸防磁
高音单元	球顶高音
输入电源	220V，50Hz
输出功率	卫星箱：20W×5 低音箱：60W
额定功率	180W
低音箱箱体尺寸	240mm×403mm×338mm
卫星箱箱体尺寸	105mm×192mm×100mm
重量	约22kg
参考价格	1250元



创新Inspire T7900

创新Inspire T7900	
音箱种类	7.1
低音单元	6.5英寸防磁
中音单元	3英寸防磁
高音单元	1英寸防磁
输入电源	220V，50Hz
输出功率	卫星箱：8W×6 中置箱：20W 低音箱：24W
额定功率	92W
低音箱箱体尺寸	240mm×403mm×338mm
卫星箱箱体尺寸	105mm×192mm×100mm
重量	约15kg
参考价格	1299元

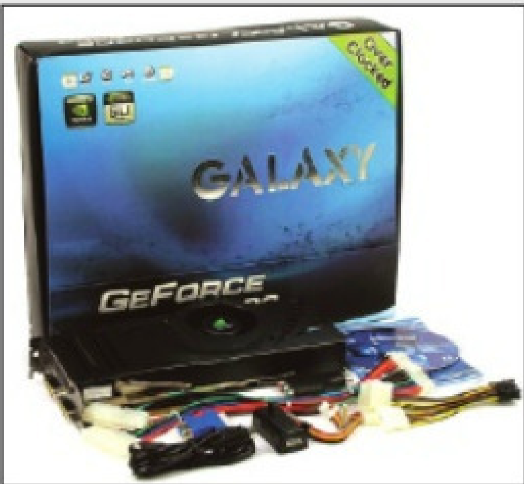


3.HTPC



与前一代家庭影音娱乐主要以DVD机作为输入设备不同，由于在下一代高清播放器蓝光存储阵营至今还有分歧，所以其发展受到了很大的限制。市面上少有的几款高清播放机要么是因为价格太高，要么就是杂牌小厂的产品，再加上高清电影成片片源十分稀少，这种局面反倒让PC成了争斗中得利的渔翁，成就了专用于家庭影院的个人电脑——HTPC。

HTPC的全称是Home Theater Personal Computer，直译就是“家庭影院电脑”的意思。简单地说，它就是一部特别注重多媒体功能的个人电脑，但并不是以追求高性能为目标，应该综合考虑外观、性能、噪声、功耗这几项指标。那么究竟什么样配置的HTPC能够满足高清播放的需要呢？



将HTPC作为家庭影院信号输入源，当然其性能上也需要尽量满足高清播放的需求。想要完美播放高清视频，HTPC在处理器、显卡、声卡、硬盘和内存上都有一定的要求。需要说明的是，虽然播放高清视频对于PC性能的要求不低，但目前配件厂商针对高清视频做了很大的优化，所以HTPC也可以是价廉物美的。

显卡：显卡在播放高清视频中起决定性的作用。目前新一代主流显卡基本都可以独立

完成高清播放的全程解码（**编者注：NVIDIA与ATI对编码格式的支持并不完全相同**），无需处理器干预，这样即使是一款中低端CPU也能流畅播放高清视频了。选购显卡时要注意其高清硬件解码格式，是否具备HDMI输出接口、数字音频接口，是否支持HDCP内容保护协议，是否能在专用机箱中安装以及散热和噪声控制等。



CPU：有了高清显卡的硬件解码支持，1080p Full HD视频也能在普通的处理器平台上播放。过去在高清播放中起着决定性作用的CPU，目前已经退居二线，因此用户可根据自己的经济条件灵活选择。



声卡：声卡在HTPC中的地位可重可轻，成本可高可低。现在很多主板提供的支持多声道输出的声卡也能凑合用，根本不用再花钱。如果你想使音效更加逼真澎湃，那当然是选择具备多声道输出和DTS解码等功能的产品。

存储设备：一部高清电影动辄达到十多GB的容量，HTPC的硬盘太小可不行。好在现在硬盘的价格非常便宜，300GB的也只要600元左右就可以买到。另外，别忘记配上DVD刻录机做好影片的收藏，而蓝光光驱的价格目前仍然过高，笔者不建议用户选购。

其他方面：内存大小对于整体性能和流畅播放也有一定影响，现在看来至少1GB以上。噪声是一个非常重要的因素，毕竟谁都不愿意在欣赏影音时受到恼人噪声的干扰。所以选用一些低噪声的板卡，以及低噪声的硬盘和光驱。最理想的散热方式是被动散热，因为只要有风扇，哪怕转速低，在长时间运行之后同样会发出一些烦人的噪声，到时候就需要清理或者更换，而被动散热则完全没有此类问题。功耗也是HTPC非常在乎的一个标准。首先从节能上考虑，家庭影院的应用就可能会长时间开机，功耗小则更环保节能。

配置推荐

	品牌及型号	参考价
CPU	AMD Athlon64 X2 4400+ AM2(65纳米/盒)	625
主板	技嘉 M55S-S3	777
内存	威刚VDATA DDR2 667 1GB	185
硬盘	日立 320G 7200r/min 16MB（串口/3年盒）	690
显卡	影驰 8500GT宽屏版	599
光驱	先锋 DVD-227	180
键盘鼠标	罗技无影手光电版EX110 升级版	325
机箱	SilverStone SG01S-E 全铝合金机壳 银	1180
总价：4561元		

	品牌及型号	参考价
CPU	Intel Core 2 Duo E6320（盒）	1320
主板	华硕P5B	900
内存	黑金刚DDR2 667 1GB×2	180×2
硬盘	希捷ST 320GB SATA 16MB	650
显卡	七彩虹逸彩8600GT-GD3 CF黄金版	799
声卡	德国坦克5.1 Fun（娱乐版）	140
光驱	先锋DVD-227	180
键盘鼠标	罗技LX310 Laser无线套装	570
机箱	银欣LC-16M	2100
总价：7019元		

4.周边设施

除了前面提到的视频、音频和播放设备“三大件”之外，家庭影院所要涉及到的其他硬件设备还非常多。比如为了方便操作的无线键盘、鼠标，配合播放器的无线遥控器（**编者注：符合MCE标准的遥控器目前在较大的IT卖场和购物网站均可买到，大部分产品价格在100元以内**），投影机幕布等。小到一条连接线，大到视听室的沙发、隔音门窗、吸音墙……这些在预算充足的情况下都算是家庭影院的组成部分，限于篇幅本文不再一一赘述。

尾声：打造属于你的家庭影院

看了各组件的介绍、选购技巧和目前市面上比较流行的入门、主流级产品，各位心里应该都有一个大致的轮廓，盘算如何根据自己家中的实际情况和预算贴身打造自己的家庭影院。

如果你的居住空间有限，资金也不太充裕，那一套入门级的HTPC+22英寸液晶显示器+多媒体音箱的配置，总价算来只要几千元。而这种入门级家庭影院同样也有升级的空间，虽然4000多元的投影机不能完美呈现高清画面，但投影机带来的画面震撼效果是显示器无法比拟的。如果这样的入门级配置想要升级，建议主要针对视频部分进行改良，总价也能控制在万元左右。

比较主流的现代家庭影院配置，当然最理想的是配齐HTPC、投影机或平板电视和音响系统箱；另外，如果有条件也可以加上一台索尼PS3，既可玩游戏又可以做蓝光播放器。不过这样的配置总价会高达数万元，需要有充实的荷包作为后盾，客厅的空间也要比较大才能让整套影院完全发挥出功效。比较合理的配置是六七千元的HTPC用于播放高清视频，尺寸稍小、售价在五六千元的37英寸平板电视可以满足平时观看电视的需要；售价在万元左右的720p高清投影机，相对比三四万元的1080p投影机更加实惠；再加上2000元左右的音箱和3000多元的PS3，3万元左右就能拥有一套全功能、效果非凡的影院。



最后要提醒大家，家庭影院虽然美好，但实际是一项非常烧钱的“事业”，家庭影院的发烧级装备几乎可以烧到没边。要知道一条顶级的音频线都可能卖到几万元，B&O的一台电视可以卖到30多万元人民币，这样算来整套设备烧到几百万元人民币也不是什么难事。不过这种配置显然远超我等普通大众的承受力，这里我们也没办法为大家展现，只有凭大家自己去想象了。



数码来风



■广东 GZ

市场前瞻

导读：LCD面板市场全年只有一个步调，就是持续上涨。这种让用户和终端厂商绝望的势头会在来年继续吗？

希望在2007年内跨入大屏幕高清世界的PC用户显然应该死心了。LCD显示器市场价格从今年第一季度开始就停滞不动，事实上除去极个别厂商主推尺寸勉强维持价格外，LCD显示器全线产品相较去年都有不同程度的上扬，这种趋势在小尺寸LCD显示器上尤其明显。这一切的源头当然都是因为上游LCD面板的涨价。不过更为糟糕的消息是，LCD面板制造商希望目前的台式电脑显示器面板价格上涨趋势能够持续下去。某中立调研公司的显示器研究主管早先已表示："面板制造商为目前所取得的成功而倍受鼓舞，准备在10月份进一步提高价格"，这似乎给未来LCD市场早早预埋下一个悲观的基调。难道来年用户仍然只能无助地看着货架上显示器高高在上的价格吗？未必如此！

虽然2007年LCD面板面临了6个月的供应短缺和价格上涨，从而推动LCD面板制造商的利润率升到了最高记录。可是深入分析刺激销售增长的一些因素，就会发现这种利润的基础并不稳定。整体而言，导致LCD面板紧缺的主要因素来自于工厂，尤其第二季度和第三季度工厂对于台式PC LCD的需求令人瞩目。LCD面板供应商的获利正是受益于工厂需求强劲、严格的产量控制和终端市场的激烈竞争。但是第二季度强劲的终端用户需求是明显不合市场规律的。该季度通常是一年中最疲软的PC销售淡节，导致显示器市场失衡的核心因素是主要OEM PC厂商之间的市场份额竞争。例如惠普、戴尔、联想和宏碁，这四大厂商约占目前LCD显示器销售的近40%，是推动LCD显示器面板工厂需求的核心。也就是说，市场份额竞争才是推动工厂第二季度需求增长的最为主要的因素。由于这些核心OEM厂商决心扩大自己的市场份额，因此第二和第三季度这些厂商们都在大量储备LCD。这源于多种因素的判断：Vista的上市、高清市场的普及、内存价格的下降等。然而这些强劲的工厂需求并没有在实际的市场销售增长中表现出来，原因很简单——高昂的价格阻断了用户的购买欲望，从而造成了工厂需求与最终需求之间的巨大差异。换句话说，也就是显示器库存问题开始逐渐浮出水面。虽然，几家大型OEM厂商目前仍然难以满足关键产品类别的订单——17英寸SXGA、19英寸SXGA和22英寸WSXGA面板，但大多数显示器制造商已经宣称库存正常或高于正常水平。

很显然，当前这种局面最不利于面板供应商的客户，即显示器制造商。这些厂商在激烈的价格竞争中费力地维持着微薄的利润率，如此残酷的竞争又使得品牌显示器厂商几乎不可能把面板价格上涨转嫁给自己的终端客户。但是LCD面板如果进一步上调，那么为了生存，品牌显示器厂商需要维持一定的利润率，最终用户必然面临价格上涨。这将导致整个显示器市场增长放缓，同时随着成品LCD显示器库存不断上升，工厂需求与终端用户需求之间逐渐形成落差，市场将会再度回到供应过剩局面，随后进入长期调整阶段，届时面板价格将会下滑，因为价格过高的库存需要时间来消化。总的来说，2008年整个显示器供应链都会面临严重的营收挑战，甚至重蹈2007年存储芯片市场的覆辙也不会令人惊讶。

嗯，说了这么多枯燥的东西，不妨来点也能让我们"备受鼓舞"的消息——亲爱的用户们，JS们的阴谋将在2008年破产，让我们紧紧攥着钱包直到今年最昂贵的显示器落到心仪的价位再出手吧。

焦点热评

世界手机之都？深圳仍需努力

根据国务院办公厅近日公布的"国发（2007）33号"文件，中国将取消和调整186项行政审批项目，其中包括取消由国家发改委执行的"国家特殊规定的移动通信系统及终端等生产项目核准"。这意味着自2004年开始实施的手机生产核准制将正式取消。也就是说，不管是谁生产的手机只需通过入网检测便可上市。这意味着"黑手机"这个概念将不复存在，市场的杠杆将全力发挥作用，今后手机不管"三码五码"，跑得快的才是好"马"！

截止2007年10月，中国拥有手机牌照的企业达90家，深圳就有近50家。与此同时，没有手机牌照但从事手机生产的"黑手机"厂商更多，光深圳及周边地区至少就有300家以上，年产量约占全国的50%，产业基础在国内乃至世界可谓首屈一指。取消牌照政策无疑会给深圳手机注入新的活力，届时占全球产量约1/8的深圳手机将名正言顺参与全球化竞争，可以预见一些有技术实力和管理水平的企业将脱颖而出。由此，深圳即时挂牌成立信息产业部电信研究院南方分院（南方手机检测中心），以保证新款手机检测时间从两个半月缩短至一周，彰显了深圳地方政府打造"世界手机之都"的决心。

不过那么多"转正"之后的深圳"黑手机"将何去何从呢？之前是行政管理和专业管理相结合，事实上证明监管失效。现在变成市场经济调节，就一定能解决问题吗？至少短期内完全放任给市场绝对不是正确的做法，这无法遏制

那些短平快生产只求短期敛财的手机厂商，意味着用户的巨大损失，以及还未建立起来的深圳手机产业声誉的丧失。因此黑手机概念消失之后，更加需要深圳政府从指导和重点培育上着手，而不是水库开闸般的放任自流。只有依赖行业组织和服务机构的自律及不断自我完善，手机产业才有可能成为深圳的一张崭新“名片”，而不会沦为某种劣质产品地的代名词。

市场速递

Classmate PC



2005年，OL PC计划提出为欠发达国家的孩子们设计制造99美元（约合740元人民币）的笔记本电脑，不追求强大配置，采用闪存硬盘，支持无线网络以及超小的尺寸来满足教育市场的需要。这一概念很快被其它厂商所借鉴。华硕推出了类似的Eee PC，英特尔则推出了Classmate PC，而现在这些产品都已经正式上市。总的来说，不要对Classmate PC的硬件配置抱有幻想，其具有Windows XP和Linux两种操作系统可选；用户需要关心的是——不怕震动的闪存硬盘、超长的续航时间、极低的发热量、极小的噪声——这些特性值不值得自己牺牲性能需求将它带回家。顺便说一下，OL PC、Classmate PC和Eee PC，谁都没有做到所宣传的99美元成本售价，目前价格均在199～299美元之间，约合1500～2250元人民币。比较而言，Eee PC最漂亮，上市价格也最高，而Classmate PC的硬件升级扩展性似乎更胜一筹。

Cyber-shot DSC-T2

索尼推出新款数码相机Cyber-shot DSC-T2。在硬件规格上T2基本承接T200，搭载800万像素Carl Zeiss镜头、1/2.5英寸CCD、3倍光学变焦、ISO 3200、防手抖技术等，软件上也具有笑容检测和脸部追踪功能。当然，作为新推出的产品也有自己的特点。首先，T2在有限的滑盖造型上做出了新的变化，其闭合时与机身仿佛融为一体；其次是2.7英寸23万像素触摸式液晶屏，它能完成大多数菜单操控；最后也是最大的特色就是内置4GB内存存储，在相机市场中这是极为罕见的，诸位可以忘却昂贵的索尼记忆棒了。T2拥有缤纷的蓝色、绿色、粉红、白色或黑色，12月上市建议售价为350美元，约合人民币2625元。



技术前沿

Credit Card Embedded Authentication Device



信用卡交易过程中缺乏有效信息和控制让用户最感无力，即使是最常见的ATM消费过程中，你也要祈祷机器不要突然发疯而重复多次。不过随着Innovative Card Technologies和eMue Technologies合作开发的下一代内嵌验证信用卡的堂堂登场，这种无力感很快就会完全消除。这款内置式信用卡认证装置拥有12个按键的键盘，一颗微型处理器以及迷你显示屏，可以为在线交易、电话交易等信用交易提供单次的交易认证码，从而获得史无前例的安全性。当然，从外观而言它仍然还是一张不折不扣的信用卡。那么这种下一代信用卡能否将人们从每年高达40亿美元的电子欺诈中解救出来呢？至少丈夫会期望单次交易认证能够阻止妻子的刷卡欲望。

Stade de Suisse



现在是个讲究节能减排、和谐绿色的世界，所以水能、风能、太阳能各种绿色能源大行其道。位于瑞士由7930片太阳能面板组成的Stade de Suisse运动场已经算是十分壮观了，而最近在日本的Kyocera为其新增了2808片面板后，Stade de Suisse运动场于是更进一步，成为世界上最大的太阳能发电运动场。如今Stade de Suisse运动场每年总发电量将高达1 134 045kWh，相当于350户4口之家的用电量。虽然与供给全市用电量的西班牙太阳能城市Seville相比，Stade de Suisse运动场的太阳能工程只不过是小巫见大巫，可拥有这样能发电又能运动的太阳能运动场，对城市而言总是一种幸福。

奇思妙想

Access Controller

据说这是改机达人Ben Heckendorn应在伊拉克受伤的士兵要求所改造的“只手遮天”手柄，而且是功能更强、兼容性更广的第二代版本。不同于第一代单手持的Xbox 360手柄版本，第二代可依托的方式显然更加舒适。这款Access手柄的主要功能是让只有一只手的残障朋友也能顺利游戏。当然，想要一手玩游戏，另一手吃饭的朋友也可以用它。它最特别的地方是那5组可以让使用者随意更动位置（视游戏、使用方便性不同）的按键小盘，虽然看起来似乎还是以Xbox 360手柄为原型，但实际推出的却是支持PS2/PS3游戏机的版本。



Force Feedback Vest



在一个叫做“E for All Expo”的展会上，一位医生展示了一套原本为医学用途、现被改装给游戏玩家享用的“力回馈背心”。这套背心原来是设计给医生诊疗犯人或者老人用的，但经改装后现在为游戏玩家服务。例如当游戏里的主角中弹时，背心也会送玩家一发……其实只是在对应的部位加上适当气压啦！这样玩家与游戏主角才有共同进退的感觉嘛。当然，那些喜欢在竞速游戏中横冲直撞的玩家也要收敛些，除非身体确实棒得能够经得起赛车经受的蹂躏。最好的消息是这款3rd Space背心将由TN Games在11月推出，要价189美元，并附赠特殊版本的Call of Duty游戏光盘。不知道任天堂、Sony和微软对这玩意儿有没有兴趣，确实是很好的“医疗”设备啊！

头牌新闻

英特尔年末布局2008

■ 本刊记者 冰河

英特尔公司总裁兼CEO保罗·欧德宁于2007年10月31日抵达中国访问。这是今年3月在北京人民大会堂宣布投资25亿美元在大连新建300毫米晶圆工厂后，保罗·欧德宁今年第二度访华，也是自他2005年上任以来的第4次。在4天的访问过程中，保罗·欧德宁马不停蹄接连出席了英特尔与中国各地企业的诸多合作项目启动仪式，显示了英特尔公司融入中国社会，为2008年乃至更遥远的未来建设发展布局的决心。

首先是10月31日，英特尔公司与杭州国家软件基地有限公司共同宣布正式启动位于杭州市的“英特尔（浙江）软件技术创新服务中心”。据悉，该中心将致力于成为亚太地区在高性能计算和可视化渲染领域最大的软件开发、优化、测试与认证平台之一。同时，由英特尔全球投资机构——英特尔投资向浙江中控技术有限公司注资1050万美元，在软件创新及向中国工业自动化行业提供优化解决方案方面展开全面合作。根据英特尔与中控的技术合作协议，英特尔将与中控集团紧密合作，在中国共同开发和推广基于英特尔技术的创新工业自动化解决方案。英特尔还将支持中控集团在全球范围内的产品和服务营销。此外，英特尔将帮助中控建立与英特尔在中国之外的渠道和其他业界合作伙伴的联系。此举被认为是英特尔与中国软件业寻求进一步深度合作的标志性举动。

11月1日，英特尔公司与海尔集团在北京共同签署了一项战略合作备忘录，以加强双方在产品创新方面的合作力度。双方将充分发挥各自独特的技术和全球资源优势，共同把创新电脑及其它电子产品带给中国乃至全球的消费者。英特尔公司总裁兼首席执行官保罗·欧德宁、海尔集团首席执行官张瑞敏、英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨叙、海尔集团计算机本部本部长高以成等出席了本次签约仪式。根据战略合作备忘录，英特尔公司和海尔集团将在以下3个领域进行密切合作：首先，双方将在移动产品、移动互联网设备（MID）、通信设备和数字家庭领域的创新产品方面展开合作；其次，双方将特别关注实用技术在中国农村市场的普及；第三，双方还将继续针对学生和娱乐用电脑产品展开合作，同时加强新的电脑使用模式的开发。保罗·欧德宁表示：“此次英特尔与海尔签署战略合作备忘录，再次彰显了英特尔支持中国本土创新、与本土合作伙伴共同研发新技术的承诺。作为全球两大值得信赖的知名品牌，英特尔和海尔将协力为中国消费者带来最优质的产品和最先进的创新技术。我们期待与海尔的长期合作能更上一层楼。”

同日，保罗·欧德宁还出席了在北京举行的“2007英特尔未来教育项目应用成果展示活动颁奖典礼”，向15名获得优秀教学应用一等奖的教师颁奖。“英特尔未来教育项目”自2000年7月在中国正式启动以来，得到了中国教育部和各地方政府的大力支持，至今已在全国所有省、自治区和直辖市广泛开展，累计培训中小学教师100万名（相当于中国教师总数的10%），有上亿名中小学生因此而受益。中国也是首个在该项目上达到百万名培训教师的国家。P



英特尔公司总裁兼CEO在英特尔（浙江）软件技术创新服务中心启动仪式上致辞



硬件店

索尼爱立信多款新品震撼登场

2007年11月7日，索尼爱立信在北京举行了规模盛大的2007年产品发布及上市会，多款新品震撼登场，尽显品牌时尚魅力。会上，索尼爱立信发布了全新的Walkman随身听音乐手机W380和W890，网上冲浪利器K660，以及附件MD300和HBH-PV703。同时，索尼爱立信宣布，此前发布的3款手机将于本季度于中国大陆上市，分别是最新Walkman随身听音乐手机W908c、最新Cyber-shot影像手机K858c和主打设计的影像手机K530c。索尼爱立信在全球继续保持良好发展态势。最新公布的数字显示，2007年第三季度，全球出货量达到约2600万部，比去年同期增长31%，销售收入为31.08亿欧元，比去年同期增长7%；全球市场份额超过9%。



国内戴尔最大客户体验中心进驻北京中关村

2007年11月5日，戴尔公司宣布在我国国内面积最大的一家体验中心，将于11月7日在北京中关村e世界正式落成。秉承戴尔独特的直接模式，北京戴尔体验中心与国内的其他体验中心一样，不直接销售产品，也不保留库存，将与以往一样按消费者需求定制的系统直接送货上门。体验中心的员工将针对消费者关于戴尔产品、服务以及促销方面的问题给予解答，并协助消费者掌握通过电话或互联网按需定制戴尔产品的流程和方法。戴尔大中华区消费者业务总经理杨超表示：“为了进一步满足消费者的需求，增进消费者对戴尔公司各类产品的直观感受，经过考察，我们将体验中心带到北京，并选择北京中关村e世界这个辐射性很强的IT产品集散地。”目前，戴尔在我国国内的客户体验中心已达11家，前几家分别位于上海、广州、天津、重庆（2家）、成都、南京、杭州、苏州、西安、宁波。据悉，戴尔还将继续拓展客户体验中心在我国的覆盖范围。另外，戴尔还于近期发布了采用英特尔酷睿2 X7900处理器的XPS M1730笔记本电脑，是全球首款配置AGEIA PhysX移动技术及罗技GamePanel LCD显示屏的笔记本电脑。



三星专业显示器升级



在市场上一直受到欢迎的三星专业双子星显示器275T和305T近日推出了各自的升级版——275T+和305T+。275T+继承其前辈的优良特色，最大像素16.7M，6ms灰阶响应完美消除拖影，500流明亮度，3000：1动态对比度和97%的CCFL色域；0.303mm点距，达到高清1080p标准的1920×1200物理分辨率，水平和垂直可视角度达178度，画面显示效果真实逼真。305T+除了外观上向275T+看齐外，还提供了旋转自如的底座。此外，其可视面积为641.28mm×400.8毫米，像素点距为0.2505毫米，分辨率为2560×1600，反应时间为16毫秒，灰阶为6毫秒，可视角度为178度（垂直/水平），亮度400尼特，对比度1000：1，可以满足包括医学、工程、房屋设计、CAD制图以及出版等多个领域的需要。

飞利浦200CW8演绎“大视代”

继飞利浦首款百变精灵飞利浦190CW8之后，其姊妹产品200CW8也于近期面市。凭借其在液晶显示器领域独步天下的“SMART”技术，飞利浦200CW8将液晶显示器市场引入“大视代”领域。作为飞利浦目前推向市场的针对个人用户的液晶显示器产品中屏幕最大的产品，200CW8屏幕达20.1英寸，具备更为宽广的视觉空间。作为第八代产品中的代表，飞利浦200CW8身上集中了SMART技术的精华，从亮度、对比度、响应时间等方面，进行了软硬件技术上的革新，通过几个简单的按钮即可得到理想的结果。同时，飞利浦还从显示器整体控制的角度，开发了一套专门的管理软件，指导用户对显示器各项指标进行精准调节。

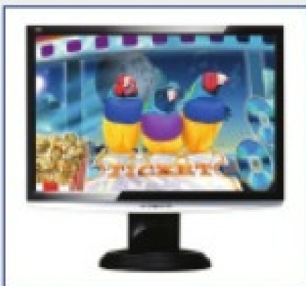


华硕“蓝光达人”全国大搜寻

2007年11月12日，由华硕光存储举办的国内首次“蓝光达人”全国大搜寻活动——“我为蓝光狂”鸣枪开跑，此次活动的参赛期截止到12月10日，结果将于12月20日左右揭晓。“蓝光达人”前6名可获得丰厚的奖品，一等奖价值达4987元，同时还设有10个幸运奖。上述获奖者及在“惊喜预购”环节中填写申请表的用户还可获得7折购买华硕蓝光康宝BC-1205PT的机会。凡拥有正版蓝光影音制品的蓝光迷（不包括机构、团体、销售者）均可登录华硕官方网站（http://www.asus.com.cn/）填写登记表和所拥有蓝光碟片数量参加此活动，然后对拥有碟片数量最多的“蓝光达人”候选人进行实地验证，产生最终结果。



优派新品液晶显示器上市



近日，优派（ViewSonic）推出全球首款响应时间为2毫秒，可支持1680×1050分辨率的19英寸宽屏液晶显示器VX1940w。新款VX1940w较普通19英寸宽屏产品分辨率提高30%以上，超高分辨率使画面更丰富逼真，场景更清晰细腻 。VX1940w还创造了全球同类产品最快响应时间——2ms，还支持3000：1的超高动态对比度和Vista系统。

NVIDIA总裁黄仁勋清华大学演讲

“NVIDIA公司的目标是成为世界上最优秀的GPU公司。我们不是跟其它的计算机公司进行竞争，而是要解决世界上最复杂的计算问题”。近日，NVIDIA公司创始人、首席执行官兼总裁黄仁勋先生走进中国最高学府清华大学，并特意选择了充满艺术气息的清华大学美术学院报告厅进行演讲。在这场名为“还原一个真世界，感悟视觉革命的魅力”的主题演讲中，黄仁勋为在场的媒体和学生回顾了一个华裔在美国是如何创业并把一个单项技术演变成美国顶级公司的传奇式的经历。在长达3个多小时的演讲中，黄仁勋还特意针对现场大学生提出的创业、未来GPU发展等问题进行了回答。在他看来，“NVIDIA的定位不是一家简单的IT公司，而是一个技术和艺术交界处的公司。因为这样的定位，我们才会推出相应的产品。关于创业中的勇气，很多是完全与生俱来的东西，有些东西是碰巧的。从另外一个角度来讲，一定要有勇气，当你获得信心和问题以后，产生了互动；作为公司来讲，可能就会花5亿美金进行研发，生产芯片、处理器等计算型的GPU”。针对媒体多次提出的在AMD收购ATI且拥有自身的图形芯片后，NVIDIA是否会进入CPU制造领域并如何应对竞争时，黄仁勋回答：“NVIDIA公司在研发方面的投入比这两家公司研发的费用总和还要高，所以我不认为规模经济不在我们这儿，我们也有规模经济，而且我还有热情。我们对视觉计算，比任何公司更加关注。”黄仁勋再次重申，NVIDIA不会涉足CPU业务，更不存在“有任何公司和我们谈要收购NVIDIA的事情”。





软件圈

赛门铁克调整渠道战略

2007年11月1日，基础架构软件供应商赛门铁克公司宣布最新国内渠道战略架构，与专业物流分销商联强国际签署合作协议。根据协议，联强国际将成为诺顿全国总代理。同时，诺顿还联手国内领先的IT零售商美承集团，与美承索电和美承高科携手，全面推广并销售诺顿产品。赛门铁克希望通过此次合作，加强并扩展旗下诺顿品牌在中国国内的渠道覆盖及服务，更好地将渠道计划的重心调整到关注合作伙伴用户需求方面，利用诺顿产品领先的技术优势和卓越的服务品质，协助渠道合作伙伴更好地服务于国内用户，进一步体现诺顿品牌对国内市场和用户的承诺。赛门铁克中国区消费产品事业部销售总监黄智华先生表示：“诺顿一贯承诺保护用户在联网世界中的信心。我们致力打造全新的诺顿销售网络，并增强用户对诺顿产品的了解和信心。”

趋势科技推出Discovery解决方案

近日，网络防病毒与互联网内容安全软件与服务厂商趋势科技，针对企业级用户推出了“Trend Micro Hosted Discovery（TMHD）解决方案，旨在帮助企业用户应对未知威胁，并且针对区域性攻击进行深度防护。新推出的Discovery服务将实时侦测主机上的可疑行为，并将可疑威胁的样本进行自动上传，在最短的时间内完成病毒特征码的创建、测试和部署。它具有Discovery自动收集病毒样本、客制化病毒码等特点，部署了Discovery的用户则能确保让新生病毒在大范围传播前被有效处理，是企业客户对付层出不穷的新型未知Web威胁的有效武器。趋势科技希望借助Discovery服务的推广，让更多的用户越来越重视对未知病毒的防范，让所有的安全威胁都被网罗其中。

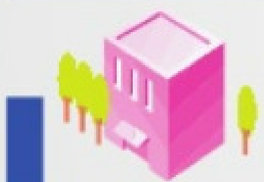
通软联合发布GoCom5.0新产品



2007年10月25日，北京通软联合信息技术有限公司在紫光国际交流中心第二会议厅，为其最新融合通信平台GoCom5.0产品召开了新闻发布会。发布会上，通软联合公司总裁薛嘉麟先生首先致辞，欢迎与会各界来宾，并介绍此次发布会的主题内容、通软联合的GoCom产品和业务发展的策略、现状。薛总详细阐述了融合协同时代的到来，希望用通软公司精心研发的融合信息、通信的技术，实现企业的融合协作，帮助企业真正迈入实时和谐企业的行列。通软联合公司副总裁王磊先生介绍了GoCom产品的研发历程、GoCom5.0的功能特点以及其在目前企业即时通信市场中的领先优势。北京邮电大学副校长温向明先生也专门为此次新闻发布会发来贺信，从产学研紧密合作，提升企业自主创新核心能力的角度对GoCom5.0的发布给予了祝贺。

华为新举再掀风波

近日，中国IT行业的著名企业华为再次成为各界瞩目的焦点。原因在于华为内部进行调整，将有近万名员工重新选择去留。包括任正非在内的所有工作满8年的华为员工，在2008年元旦之前，都要先后办理主动辞职手续，再与公司签订1～3年的劳动合同（即先“主动辞职”，再“竞业上岗”）；废除现行的工号制度，所有工号重新排序。华为对此举的解释是为了进一步激发企业活力，消除内部原有的“工号文化”（即按照工号顺序显示资历）的不良影响。但外界却认为，华为此举是规避即将于2008年1月1日起实施的新《劳动合同法》（以下简称“新劳动法”）“规范劳动用工以及保持企业的竞争力采取的做法”中对企业未来用人制度带来的挑战。今年6月经全国人大常委会审议通过的新劳动法规定：劳动者在满足“已在用人单位连续工作满十年的”或“连续订立二次固定期限劳动合同”等条件后，便可以与用人单位订立“无固定期限劳动合同”，成为永久员工。



网络帮

阿里巴巴登陆香港证券市场

2007年11月6日，阿里巴巴网络有限公司于香港联合交易所有限公司主板开始买卖。首日挂牌，开盘价30港币，较发行价13.5港元涨122%，一跃成为中国互联网首个市值超过200亿美元的公司。同时，阿里巴巴以融资17亿美元仅次于Google成为全球第二高互联网融资企业。阿里巴巴集团主席兼首席执行官马云在上市仪式上表示：“我们欢迎来自香港和全球的新投资者加入，与我们共建一个世界级的电子商务公司。今天是阿里巴巴的一个重要里程碑，象征着电子商务的发展将迎来一个新时代，令全球的中小型企业受益。我们希望率先建构电子商务的生态系统及基础设施，让中小型企业壮大他们在中国乃至全世界的业务。”无论阿里巴巴未来的表现是否能够如同首日上市一样光彩夺目，中国电子商务行业的竞争毫无疑问即将进入一个新阶段。



记者言

拿来主义何时了

■ 本刊记者　冰河



在网络迅猛发展的今天，它正在时刻改变着人们学习生活和工作方式。当用户每天都在享受着国外各种技术带来的便捷时，难道国人不为自己身处的网络环境感到一丝悲哀么？每当新的产品逐步侵占用户的思想时，习惯便会随之为其改变。现如今中国网络文化面临刻不容缓的问题是如何摆脱国外产品的思维模式，拥有引以为傲的设计理念与创新思路。

谈到国内的网络环境，便不能不提到腾讯这个以即时通讯软件起家的企业。当国内的高速网尚在发展的阶段，马化腾便嗅到了其中的商机。ICQ还在水土不服之时，OICQ——一个酷似ICQ但操作与界面更加适合国人的软件悄然兴起。虽在发展中遭遇了ICQ的官司事件，不得已更名为QQ，但凭借本土化软件的亲和力迅速占据了即时通讯市场。

QQ品牌的迅速发展，腾讯所经营的产品线也得到了相应的扩充。依托平台与用户基础，QQ游戏、Qzone、Tencent Messenger、QQLIVE等衍生品相继上线，并取得了不俗的战绩，为马化腾赚得盆满钵溢。腾讯发展至今天，不得不感叹马化腾先生的网络战略和长远目光！当Internet刚刚出现在国人视野里的时候，腾讯选择了通过IM这把钥匙来打开这道发展的大门。但平稳的轨道似乎让腾讯失去了方向，在一味赚取利益的同时，创新能力却悄然失踪。

Qzone（QQ空间）以它鲜活的色彩、个性化的结构等特点俘获了年轻网虫的心，让许多QQ用户追风而上。但也有少数人对其嗤之以鼻，他们的论调是QQ空间与来自韩国CYWORLD（赛我网）的小窝基本一致，从功能（日志、留言板和相册等）到产品（皮肤、漂浮、挂件等），这些模式早已于1999年就出现在韩国，并在2005年进入中国生根发芽。从亲身体会而言，赛我网在技术上要优于Qzone。它的注册模式、对个人信息的保护模式以及防复制功能，都可谓是“以人为本”。不过一个网站的设计模式和风格并没有严格的知识产权，仅仅拿来一个样子，并不足以保证成功。模式背后的服务才是关键的。

最近发现Qzone里又新增加了两项功能：好友圈和小纸条，这与赛我小窝的“朋友圈子和小纸条”如出一辙，也是赛我小窝早在韩国成立的时候就已存在的两项功能。看到腾讯新一轮的“创新”不禁让人感到有些无奈，拿来可以，但也请有所改变，如此照搬照抄……实在有些降低腾讯作为一个大企业的形象。难道创新真的就这么难么？QQ秀、Q币、在线时间标志分级这些曾经让业界眼前一亮的创意，都哪里去了？

悉数国内网络产业也并不是没有创新的典范：阿里巴巴商业网站声名显赫，虽然利用了外国的技术，却发挥了自己的创意特点，成功走到B2B网络经济的最前列。这也充分肯定了我们对网络经济的预测能力，同时说明了依靠自主创新，中国的互联网模式是可以成功的。这也是阿里巴巴后来居上，成功登陆香港证券市场之后成为中国互联网首个市值超过200亿美元的公司的重要原因。

作为用户而言，我们更希望看到自己的民族企业能够自强不息，发展出真正属于自己的产品；更希望别人能去分享国人的科技成果，而不是被动地接受他人的理念。作为中国网络文化的龙头企业，腾讯有责任肩负起振兴民族企业的担子，更有义务为改变中国网络环境做出表率。产品问世的初期会存在模仿等问题，但发展中只有经过创造才能得到更深远的延伸。期盼着今后腾讯的产品能像QQ的发展历程一样，做到“取其精华，弃其糟粕”，让更多优秀的中国网络产品站在互联网舞台上光辉闪耀。



头牌新闻

“现在是奋起直追的最佳时机”
——访联众R2产品经理申东铉

■ 本刊记者 大漠小虾

联众的网络游戏R2已经正式在中国大陆地区封测了，对于联众在年末的这次大动作，我们采访了R2的产品经理，来自韩国的申东铉。

大众软件：申先生你好，可否向我们的读者介绍一下自己的经历，以及为何到中国来为R2工作？

申东铉：为了使广大中国玩家可以尽快体验到R2，我今年年初从韩国NHN Games总部来到中国。此前，我一直在韩国最大的网上游戏平台Hangame工作。由于工作的关系，我可以经常接触到一些中国玩家和游戏从业人员，并了解到中国网游产业的发展。所以得知这个来中国工作的机会后，我欣然接受。


R2产品经理申东铉对中国网游业非常看好

大众软件：是否可以介绍一下R2这次封测的情况？

申东铉：R2封测于10月23日顺利开始。封测当天预计只开放一组PvP服务器，但玩家的热情非常高，我们不得不紧急追加了一组PvE服务器。测试结果非常圆满，玩家对R2的表现也表示肯定。12月4日，R2内测会正式开始，欢迎大家来体验这款游戏。

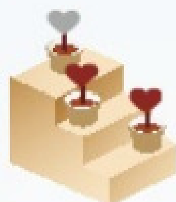
大众软件：在外界看来，R2看起来是一款类似《天堂Ⅱ》的游戏。请问联众对这款游戏是如何定位的，最适宜它的玩家群体是哪些？


R2的画风颇似传统韩游

申东铉：R2和其他游戏的不同之处在于拥有强大的攻城战及完善的公会，我认为当前运营的游戏中，还没有一款游戏在攻城方面可以超越它。凭借强大的公会系统，也能使公会成员间更紧密地合作。这款游戏非常适合青年人进行娱乐，我们对它的定位就是年轻、活力、激情、斗志。

大众软件：我们注意到联众之前运营的网游大多不是一线游戏，投入的宣传力度也不大。这次签约运营R2，是否意味着联众在网络游戏领域要加大投入？联众在明年有何相关的网络游戏运营计划？

申东铉：R2的确是联众独立运营的第一款大型产品，之前我们曾联合其他公司进行共同运营。如果说之前是为了磨合团队，那么现在将是联众在大型网游领域奋起直追的最佳时机。今年年底，联众将在上海组建新的团队来开发和准备一款大型网游。未来，联众将把更多优秀作品带给广大中国玩家。P



晶合热点

中国队包揽07亚室会电子竞技项目3金

2007年10月31日，在澳门举行的第2届亚洲室内运动会电子竞技比赛上，中国队参加比赛的3位选手刘韵亭、雷晨和杨树超发挥应有水平，一路过关斩将，杀败各自对手，夺得3个单项的冠军。本届亚洲室内运动会是第一个将电子竞技列为正式比赛项目的大型综合性体育赛事，设《极品飞车》、NBA 2007、FIFA 2007三个项目，吸引了中国、印度、科威特、蒙古、卡塔尔等国19名年轻选手参赛。亚奥理事会主席萨巴赫也亲临电子竞技的比赛现场，向参赛运动员及技术人员送上问候，并与中国体育代表团团长胡家燕、亚澳组委主席萧威利分别为获得金牌的3名中国选手颁奖。

道道通与韩国CYKAN 达成战略合作



11月7日，北京道道通网络科技有限公司与韩国CYKAN Entertainment公司向媒体宣布，双方确立了直到2010年多款游戏的合作开发和运营战略关系。游戏涉及角色扮演、战略、射击、养成、竞速、体育等多种类型。道道通网络科技有限公司董事长兼总经理陈福清与韩国CYKAN公司会长、“RO鼻祖”金正律先生出席本次会议并签署备忘录。据悉，这是自横版动作网络游戏《合金战纪》建立合作以来，双方更深层面的合作，也意味着中韩两国在网络游戏方面的合作已超越了单纯的代理运营阶段，而正在向更深远的合作开发方向发展。

FPS教父造访纸客帝国

11月5日下午5点，业界传奇人物、FPS教父及id software创始人之一约翰·罗梅洛（John Romero）一行人造访了趣味第一的上海总部，并围绕《纸客帝国》（www.qwd1.com）展开了一系列关于商务合作方面的洽谈。据悉，此次访问是约翰·罗梅洛主动提出要求在上海之行增加的，而趣味第一事先对此一无所知，甚至当美方大批人马到来时，公司的主要员工还正在开会。在趣味第一CEO叶伟的引领下，约翰·罗梅洛参观了趣味第一的整个办公场所，并对整个开发和运营团队的活跃气氛给予了充分肯定。在亲身试玩《纸客帝国》的过程中，约翰·罗梅洛不断与随行同事进行讨论，并和趣味第一CEO叶伟展开了创意交流。





晶合新作

网元网闪亮登场网博会 电竞游戏双管齐下

在刚刚结束的第五届网博会上，由网元网主办的瀚视奇杯CEL电子竞技大赛正式拉开帷幕。本次瀚视奇杯CEL（CNEC E-sports League）电子竞技大赛由瀚斯宝丽商贸（上海）有限公司冠名赞助。本次比赛将在全国8个城市（北京、沈阳、济南、上海、昆明、西安、成都、广州）举行，各地选手需在当地争夺总决赛资格，总决赛将于12月31日（北京）进行，并全程在演播室进行，同时进行在线直播。在本次发布会上，网元网还宣布代理发行的《哈利·波特与凤凰社》《命令与征服3——泰伯利亚之战》（豪华版）《三国志11》（典藏版）3款产品正式推出。



网龙签约中影开发电影同名网游《投名状》

随着国内诸多成熟艺术作品改编成网络游戏后大获成功，将热门的电影、电视剧及畅销书籍题材改编成网络游戏，已越来越多地被国内网游公司所重视。2007年11月2日，刚刚成功登陆香港证券市场的福建网龙向外界宣布，他们已取得了中影集团旗下电影《投名状》的同名网游改编权。网龙公司CEO刘路远、中影集团董事长韩三平、《投名状》导演陈可辛、影片主演刘德华和徐静蕾等人出席。刘路远在声明中表示，“网龙将会确保游戏原汁原味，充分体现电影故事本身的内容与特色，保证游戏像电影一样好看好玩。”



盛大与NCsoft结盟代理AION

2007年11月7日，上海盛大互动娱乐有限公司宣布已成功取得韩国游戏开发商和发行商NCsoft Corporation开发的3D大型网络游戏AION在中国大陆的独家运营权。目前AION已于2007年10月27日在韩国开始内测，并预计于2008年下半年在中国展开内测。此外，盛大和NCsoft还宣布达成一项战略合作协议。根据协议，盛大将投资NCsoft的中国子公司NCsoft China，成为NCSoft China的战略投资者。盛大董事长兼首席执行官陈天桥表示，“基于AION出色的内容品质和盛大强大的运营平台，我们对这款游戏在中国的前景充满信心。同时，与NCsoft战略合作关系的建立将对盛大的产品线提供强有力的支持，我们期待在未来从NCsoft引入更多高品质的网络游戏。”



晶合声音

永不结束的大富翁之旅

北京飞行船软件有限公司对于大家而言，还是个陌生的名字，但这家公司确实从2004年就已组建了。它是“宇峻奥汀”在北京建立的游戏开发团队。这个团队开发的最新单机游戏《大富翁世界之旅3》就要推出了。让我们和飞行船的总监王凯民先生一起聊聊这款好玩的作品吧。



飞行船总监王凯民先生

大众软件：飞行船在推出《大富翁世界之旅3》之前还制作了哪些游戏？

王凯民：之前我们开发了《新绝代双娇前传》，这是我们的第2款作品。

大众软件：公司现在有多少成员？

王凯民：开发人员有30余名。

大众软件：能介绍一下《大富翁世界之旅3》的最新特点么？

王凯民：好的。这款游戏的地图是无缝连接的，地图很大。而与其他大富翁游戏不同的是，此游戏并没有破产的设定，即使现金为负值时，也可继续拼杀——这样游戏的变数将变得更多，而玩法也变得多样。另外游戏打破了“买地—盖楼—收过路费”的旧有套路，而是采取任务、卡片、投资等诸多新元素组合从而带来更强烈的游戏乐趣，其节奏也更符合今天玩家的游戏习惯。

大众软件：有我们喜欢的老角色和新角色么？

王凯民：有4名全新人物及4名前代作品中的旧有角色登场，另外还有3名神秘的隐藏人物将在达成一定条件后开启，其中某位可是“宇峻奥汀”其他系列作中的高人气帅哥！至于是哪位，现在还处于保密阶段。

大众软件：我想玩家一定会期待这款作品的。



晶合人物

史玉柱

无论外界的风评如何，当改名为“巨人”的新公司最终在11月2日登陆美国纽约证券交易所之际，史玉柱再次成为各个媒体的头版头条。仅仅凭借一款游戏，企业成立3年之后就获得了美国投资者的认可，在证券市场上筹集资金8.866亿美元。尽管一夜暴富成名对于中国互联网来说已不是什么新鲜事，但史玉柱的成功还是引起了巨大的波澜。这其中多数人对史玉柱的成功表示惊叹，并从心底里把他当成了自己的偶像。持“巨人的成功是中国游戏行业的耻辱”观点的人不在少数，不过这些对于史玉柱来说都没有什么意义，获得中国玩家的认同对他已经不是问题，目前他已经又获得了美国资本方的认同。这两大强国都认同了一个人，他的成功显然是挡不住了。不知这是我们这个时代的庆幸，还是我们这个时代的悲哀。





晶合快评

走出象牙塔

■本刊记者 生铁



由IDG和上海市信息服务业行业协会数码互动娱乐专委会（原网游专委会）牵头的“首届中国游戏人才招募校园行”（www.shgame.org）活动将于2007年11月19日至12月01日在北京、上海、西安、武汉、成都、厦门等六大城市举行。目前在数码互动娱乐行业中占据较大比例的网络游戏、手机游戏、游戏外包、美术设计等领域正面临严重的人才匮乏。近两年来，全球游戏外包在亚太区的投入激增，约50%的量投放在中国，中国丰厚的游戏玩家市场也吸引着日韩和欧美大量游戏企业在进驻国内。同时，中国民族网游也进入新一轮启动期，随着从代理运营国外游戏到自主研发的产业升级，国内企业对于游戏设计、开发人才的需求也日趋迫切。2008年至2009年将是游戏人才最为紧缺的时候，人才问题将成为制约游戏企业发展的瓶颈。

在游戏企业集中的中心城市，各大游戏公司对人才的竞争已相当激烈，仅仅依靠本地有限的人力资源库，已远远无法满足各大公司的人才需求。与此同时，国内的数个城市，出于对数字娱乐行业的信心，过去几年已在有意识地发展本地相关产业群，并已小有规模。不少当地院校看到了游戏、动漫行业的就业前景，已相继开设了数字娱乐、CG、数字新媒体、美术设计、应用软件开发等相关专业。这些院校注重培养学生基础素质，同时针对数字娱乐领域的课程设置也相对比较集中。在未来的一两年内，这些经过严格、系统、专业培训的应届毕业生，将是游戏企业人力资源战略发展的重要组成部分。

在此背景下，由IDG和上海数码互动娱乐专委会牵头，在各地相关主管部门指导和大力支持下，发起组织了此次“首届中国游戏人才招募校园行”大型活动。本次活动将覆盖的六大城市是我国数码互动娱乐行业最重要的人才基地，几十所院校中包括北京的中央美院、中国传媒大学、北京大学、清华大学、北方交大等；西安的西北大学、西安美院、西安电子科技大学、西安交通大学等；成都的四川音乐学院、成都美术学院、西南交通大学、四川大学等；武汉的华中科技大学、武汉大学、湖北美术学院等；厦门的厦门大学、厦门理工大学、集美大学等；上海的同济大学、复旦大学、东华大学、交通大学、上海电影学院等。这里既有国家指定的“211工程”重点大学，也有各地与游戏、动漫人才培养直接相关的大学、学院、培训机构等。

本次活动已经得到了久游网、网龙、Ubisoft、XPEC、Vykarian、Virtuos、西安高新技术开发区入驻企业等多家国内外知名企业的积极响应。我们相信这个活动将是一件有益于企业、学校和学生三方的大好事，既可解决各大游戏企业的人才危机，也可为各大院校的学生创造难得的就业机遇，同时也可对企业的产品及品牌起到提升和推广作用。

如有兴趣参与的公司、学校和应聘者敬请咨询：021-52414606，或电邮：jane_li@shgame.org。P

命令与征服3 凯恩之怒

Command and Conquer 3：Kane's Wrath

■江苏 老黑

即时战略	制作：EA LA	上市日期：2008年第一季度
	发行：美国艺电	推荐度：★★★★★

今年的8月14日，是网络在线节目“命令与征服TV”正式开播的日子。为了给节目造势，EA LA在节目中令人意外地公布了“命令与征服”系列的最新资料片——《命令与征服3——凯恩之怒》（Command and Conquer 3：Kane's Wrath），当时有不少人认为这只是一个玩笑，但随着新截图和新内容的公布，大家逐渐意识到这一切都是真的。没错，凯恩这位臭名远扬的恶棍又回来了！

凯恩的愤怒，填补剧情空白

在《命令与征服3——泰伯利亚之战》中，游戏描述了第三次泰伯利亚战争的全过程，但对于战争为何爆发却只是轻描淡写，就连《命令与征服——泰伯利亚之日》中残留的疑团也未作出解答。而《命令与征服3——凯恩之怒》将会填补这片空白，游戏将重点讲述第三次泰伯利亚战争前后发生的故事。在第二次泰伯利亚战争结束之后，NOD陷入一片混乱与分裂之中，主控电脑Cabal去向不明，凯恩也不知所踪。玩家在资料片中将扮演凯恩手下的头号干将，重新将NOD发展成一支足以在日后一举击垮GDI的世界级力量。整个战役将从第二次泰伯利亚战争的尾声开始，一直到第三次泰伯利亚战争结束的3年后，将在命令与征服历史中横跨20年。此外，资料片的剧情将会分为3个阶段。第一阶段会解答历史遗留的问题，第二阶段会讲述凯恩在第三次泰伯利亚战争中的行动，第三阶段则会揭示第三次泰伯利亚战争的未来。


子阵营的作用将会表现出来

新的模式，全球征服

可能是曾开发过《魔戒——中土之战Ⅱ》的缘故，EA LA的设计师们似乎更喜欢《魔戒》中的一些设定，例如可进行战略抉择的“护戒战争”模式。他们打算在资料片的战役任务中也采用类似于此模式的“全球征服”模式，即允许玩家在传统即时战略游戏内加入全球发动战争的战略层面，从而使得整个战争变得更具有策略性和深度。在这个模式中，玩家可以将高级战略意图与传统经典战术结合在一起，体现出现代战争应有的局面。首先，你将建立庞大的基地，按照自己的意愿组建军队和制定战略，然后在全球层面上对敌人发起攻击，最后转入熟悉的战术战斗，以指挥官的身份来决定胜负。当你完成任务后，还能用自己的方式来参与第三次泰伯利亚战争，在世界地图上建立自己的关卡，然后使用任意一方进行相应的战役，直到征服整个世界。不过，这个模式还存在一些弊端，漫长的拉锯战将是设计师们必须要解决的难题。

新的概念，子阵营系统

为了丰富游戏的玩法，制作组为资料片引入了全新的“子阵营”概念。GDI、NOD、Scrin三方势力都将加入两个子阵营，每个子阵营不仅拥有新的单位和建筑，还拥有各自独特的战术和风格，玩家在战斗中将会面临更多的选择。在新单位方面，NOD增加了手持电磁脉冲炮的半机械步兵“苏醒者”（Awakened）、隐形火炮单位“幽魂”（Specter）、小型装甲车“清算者”（Reckoner）等，子阵营中还拥有一种使用泰伯利亚化学武器的步兵；GDI增加了直升机与旋翼机结合的战斗机“锤头鲨”（Hammerhead）、气垫式四管对空坦克“弹弓”（Slingshot）、气垫式音波放射器“粉碎者”（Shatterer）和肩扛导弹的区域突袭兵（Zone Raider）等，子阵营中的奥卡攻击机可升级增加音波武器；Scrin则增加了“破坏者”（Ravager）、“机械蜈蚣”（Mechapede）。但因资料未经公布，我们暂时无法得知新单位的功用。


战斗机“锤头鲨”登场亮相


悬浮技术被GDI广泛运用

新的改动，方便操作

尽管《命令与征服3——泰伯利亚之战》在各方面已经表现得很出色，但制作组并未就此满足，他们还打算在资料片中对一些细节方面进行修改，使其更贴近玩家。例如，传统的菜单界面被改成了放射状，这是为了方便家用机玩家，他们能通过摇杆操作更方便地选中所需要生产的单位或技能，减少了与PC玩家之间的操作距离；游戏还增加了无限生产的设定，玩家能在地图的任意位置无限地设定生产队列，再也不用到处建造更多的工厂，从而能够将精力全部投入到战场上去。此外，资料片将保留高清晰格式的真人过场剧情，Joe Kucan仍将会继续扮演凯恩这个光头恶棍，他会披上全世界最邪恶领袖的长袍出现在游戏之中。据说，资料片还会出现几个新面孔，但至于是哪些人，目前还不得而知。P


放射状的界面，方便家用机玩家


半机械步兵的电磁脉冲炮威力惊人

凯恩与林奇 亡魂双煞

《凯恩与林奇——亡魂双煞》是《终极刺客》的制作方——来自丹麦的IO工作室目前唯一的项目。他们对游戏中的“暴力美学”有着属于自己的独特表现手法，游戏依然沿袭了《杀手47》和《自由战士》系列游戏的风格。

动作	制作：IO	上市日期：2008年
	发行：Eidos	推荐度：★★★★★

■游侠 神之影

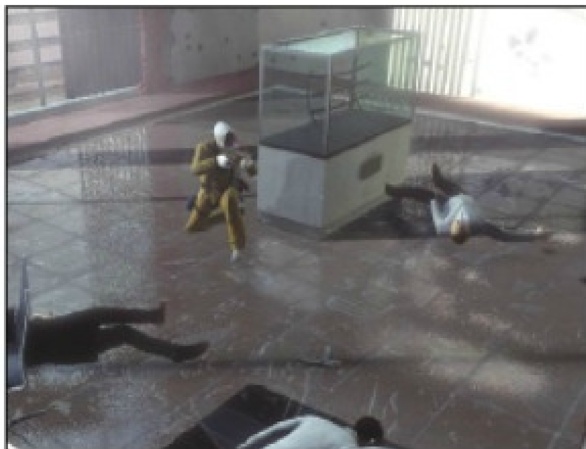
游戏故事从一开始就充满了黑色氛围，凯恩和林奇两个暴力分子被关到了同一间牢房中，等待他们的是即将执行的死刑。除了共有的死囚身份以外，两个人没有任何相同之处。凯恩原本是一个雇佣兵，但却被所在的佣兵公司PMC视为叛徒；林奇则是一个轻度精神分裂症患者，由于经常性的行为失控而被指控谋杀了自己的妻子。这两个狱友互相都看不顺眼，在大难临头之际还经常拳脚相加——这听起来就够热闹的。但这些仅仅只是目前知道的剧情，“双煞”背后的故事，将在游戏中以层层剥笋的方式展开叙述。

就在两人即将被处死的时候，一个名叫The Seven（七宗罪？）的佣兵组织将两人绑架。这个组织让他们免于死刑，但同时也夺走了他们的正常生活——当然，对于两个“已死之人”来说，柴米油盐式的琐碎生活似乎才是最大的嘲弄。总而言之，从此以后，亡魂双煞开始了自己的夺命狂奔。

《战争机器》游戏系统的创新

游戏使用了目前流行的越肩视角战斗系统，玩家以左肩侧后方视点进行射击和近身肉搏攻击。就战斗效果而言，游戏除保留了《战争机器》射击和动作性高度统一的特色以外，还加入了更多富有创意的设计。

在游戏中，玩家所控制的角色是作为一个小队的核心，而不是一个单打独斗的战士出现在战场上的。虽然《战争机器》的主角马库斯也有多姆、金名扬等多名



依托掩体进行战斗，这是目前射击游戏通用的模式

NPC伙伴，但在《战争机器》中，玩家对NPC战友的影响非常有限。而在游戏中，凯恩可以带领一支最多为10人的攻击小队，进行“掩护——射击”模式的战斗。游戏的团队命令非常简单，只有停止、攻击、掩护3种指令，但由于这是在“掩体”概念下进行的团队战斗，因此简单的命令也可以随着敌我双方单位位置、火力的不同而产生丰富多彩的变化。



没错，林奇看起来就是一个标准的精神分裂症患者

举一个最简单的例子，当凯恩被敌人的火力压制得动弹不得的时候，玩家通常无法以越肩视角进行准确射击。此时，玩家就可以观察场景中位置有利的我方队员，选中其头像，然后以类似《幽灵行动——尖峰战士》中的方框来锁定目标进行压制，从而让主角脱离危险。

游戏中敌我双方所发射的子弹都带有白色弹道，这可以让玩家迅速判断敌人的位置。大场景和全部可破坏的物理特性使得游戏中的不少场面会让玩家产生似曾相识的感觉。制作组曾经向媒体展示过一个街头大战的关卡演示，在那个演示中，主角和几名匪徒利用汽车和交通护栏作为掩护，在大



游戏中将有大量的电影表现手法

街上同全副武装的警察、S.W.A.T队员进行火爆对射，让人想到了《盗火线》中那经典的一幕。

在《战争机器》中，当队友重伤进入濒死状态后，需要主角上前进行“唤醒”。而本作中的设计更为有趣：队友在重伤倒地后，玩家需要迅速上前为其注射肾上腺激素，如果速度够快，就可以保住他的性命。玩家受伤后，可以通过休息片刻的方式回复HP，但如果进入濒死状态，则只能将希望寄托在队友的身上：凯恩和队友存在一个隐藏的关系数值，如果在战斗中某个队友获得了帮助，那么在关键时刻，他就会挺身而出挽救凯恩的性命，为你注射肾上腺激素，甚至能为你挡子弹。而如果玩家在战斗中不太在乎队友，那么很显然，Game Over的次数也会极速飞升。



主角从头到尾都穿着狱衣？

正如游戏标题所反映的那样，这是一个双主角动作游戏。冷血的凯恩同样需要神经质的“眼镜男”——林奇的帮助。和《生化危机》系列类似的是，任务将以平行时间或者剧情强制更换主角的方式，来让林奇帮助凯恩完成“不可能完成的任务”。而游戏剧情也将是动态的，玩家所控制的两名主角对支线任务的完成度将影响到凯恩和林奇的关系，是像官方壁纸中展示的那样，让两个亡命之徒最后反目成仇、大打出手，或者变成生死与共的战友关系，这取决于玩家对角色的“演绎”。

漢之雲 軒轅劍外傳

家大揭秘 三 圖解《壶中仙境》

晶合实验室 云裳

在前期的报道中，我们向大家一一介绍了《轩辕剑外传——汉之云》的故事背景、游戏画风、人物等方面的细节。本期中，我们将以图文的形式来详细说明一下《汉之云》中大家最为关注的“壶中仙境”系统。



壶中世界里共有4座基本建筑，分别是“鬼神之塔”“炼妖炉”“锻冶坊”和“仙境小庵”。

【鬼神之塔】



“鬼神之塔”是壶中世界最重要的建筑物，作为容纳妖怪居住之地。塔中的妖怪是玩家通过收妖术，将战斗中的妖怪制服后放入壶中的。在“鬼神之塔”的界面中，玩家可自由检视目前自己所有收纳妖怪的详细资料，并且可以任意将自己不需要的妖怪驱逐出塔，放回到现实世界中。

【炼妖炉】



“炼妖炉”是游戏中的炼化系统，玩家可以通过“炼妖炉”，将两只不同的妖怪融合，从而产生出全新的妖怪。而可炼化的物品除了“活物”（即神魔妖怪）外，还可以对武器、防具、足具、饰品、灵药以及奇物等进行炼化。炼化也需要依照一定的规则进行，不同的项目交叉汇编后会产生出“天神”“魔神”“神兽”“魔兽”“仙灵”“妖灵”“精怪”“活尸”“鬼魂”“生物”以及武器装备、宝物类。

【锻冶坊】

1.锻造的基本概念

首先，玩家必须选择1～3名神魔妖怪并把它们放到“锻冶坊”中工作，才能开始进行锻造。锻造需投入基本武具、防具或足具一副，并需要消耗一定的金钱。

每名神魔妖怪都有一项“锻造技能值”，玩家可在妖怪的详细资料中进行查阅。锻造技能值的综合高低，将影响锻造产出物品的升级结果以及加成项目的数量。

已带有加成的武器、防具、足具无法投入锻造，也就是说，锻造过后附有加成的器具，无法再次进行锻造，但可以通过炼化系统对其进行改造。可将锻造后已带有加成但玩家不需要的物品卖给商店或购物商人，兑换为金钱以作它用。

2.锻造后的加成

（1）锻造将针对神魔妖怪的能力产生升级与加成结果的变化，加成变化则取决于神魔妖怪的各项加成参数能力。

（2）锻造可获得的加成属性项目包括：属性、攻击、防御、体力、灵力、生命、命中、闪避、速度、暴击、仙攻、仙防、其他（本类中包括“抗状态”“攻击辅助”“防御辅助”3项）等共13种项目。玩家可在神魔妖怪的详细资料中检视以上各加成项目的参数值。在“其他”类中的“攻击辅助”项目为装备附加的特殊条件功能，可帮助玩家在战斗中因该装备而获得特殊的攻击效果。如“有一定机会增加毒攻击”“有一定机会连续攻击”等，共有20余种不同效果的攻击辅助项目。而“防御辅助”项目为装备附加的特殊条件功能，可帮助玩家在战斗中因该装备而获得特殊的防御效果。如“遭受毒攻击无效”一定机会减低伤害等条件项目，同样也有20余种不同效果的防御辅助项目。



角色扮演	制作：大宇	上市日期：2007年底
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

Bionic Commando
生化突击队

■ 江苏 老黑



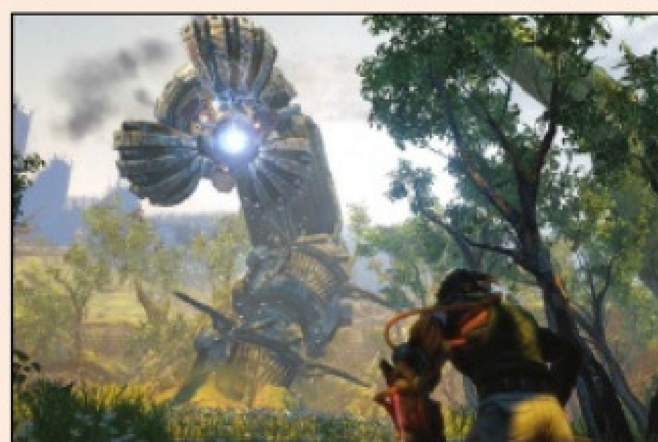
动作射击	制作：Grin	上市日期：2008年
	发行：Capcom	推荐度：★★★★

名作回归

《生化突击队》（又名《希特勒复活》，以下简称BC）是Capcom于上世纪80年代末期，在街机和8位家用机上推出的一款动作射击游戏。和当时大行其道的《魂斗罗》不同的是，这款游戏并没有传统的跳跃设计，但对动作性的要求非常高——主角依靠一支半生物、半机械的特殊手臂，通过滑索在场景中进行活动。无论是流程中的杂兵战还是难度极大的Boss战，生化手臂都是主人公赖以生存和克敌制胜的利器。2004年，Capcom的第8开发部曾计划在PS2主机上推出BC的新版本，但当时Capcom陷于长达两年的财政赤字，由于经费不足，这个项目被迫取消。随着Capcom在新一轮的“次世代”游戏时代中占得先机，以至于“数钱数到手软”之后，这一游戏再次出现在玩家的视线中。2007年10月16日，Capcom宣布BC横跨PC、PS3和Xbox 360的次世代版本已经投入开发，并且具备了较高的完成度。预计在2008年的早些时候，这款经典作品的新版本会和阔别了十多年之久的游戏玩家再次见面。



BC的故事发生在上一个版本故事结束后的第10个年头，具体的剧情还不得而知。但从Capcom公布的资料来看，传奇英雄Nathan Spencer似乎境遇不佳，他居然在周围探照灯的照射下，被迫在一个监狱内部的空地上服苦役，那支拥有神奇能力的生化手臂也被官方封存。更糟糕的是，Nathan被判死刑，并且即将在近期内执行。



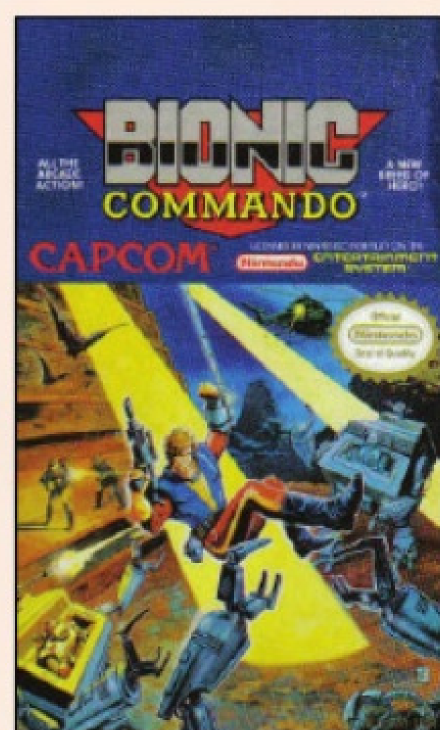


在执行日这天，监狱所在的阿森松城遭到了来自不明恐怖分子引爆的反物质炸弹袭击，整个都市瞬间夷为焦土。由高楼大厦倒塌后组成的废墟场景，也给予了Nathan充分的“活动空间”。在恐怖分子以铺天盖地之势涌向城市的时候，此时的Nathan终于回归久违了的英雄角色。

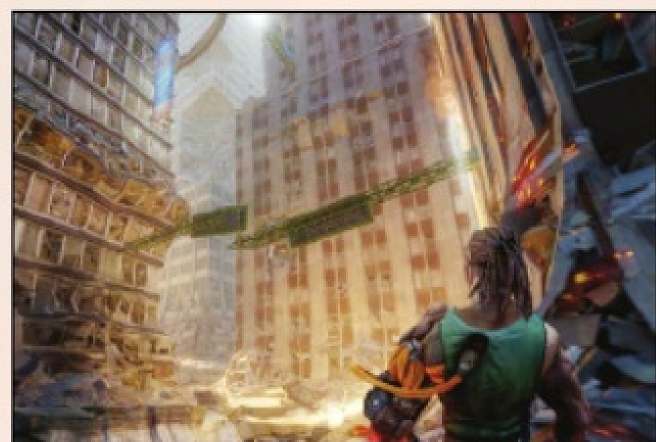
经典游戏方式的复活

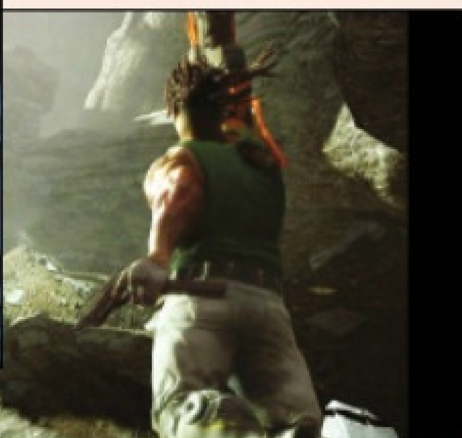
前作中的游戏方式，是围绕生化手臂所射出的抓钩和滑索来进行的。在以今天眼光看起来简陋无比的2D卷轴场景中，用“手臂”来对场景中物体进行选择，以确定主角“高空作业”的方式和路线，令游戏玩起来变化多端。在本作中，由于全3D、大纵深场景的加入，使得场景的探索元素在这种经典游戏方式的演绎下更为变幻莫测。制作组表示，本作场景中的绝大多数物品都可供玩家实施互动。在射出抓钩前，玩家可以进入第一人称视角，对场景中的细小物品进行选择。在滑索和目标完成锁定后，Nathan可以荡秋千或者快速拉升的方式，在巨大的场景中自由飞翔，并且在完成上一个动作后，在浮空状态下对下一个目标实施抓钩操作，以“脚不着地”的方式战斗到底。

由于对动作性的要求较高，8位机版BC的难度令不少玩家望而却步。在本作中，制作组也加入了不少“减压”的设计。如在进入浮空状态后，游戏的时间轴会稍稍放缓，类似于子弹时间的效果，但要比《英雄本色》或者《枪神》等游戏中进入飞身射击状态时的时间轴要快，既增加了动作的表演性，同时也给予玩家较为充裕的时间，为自己的生化手臂选择目标。



前作封面





就生化手臂本身而言，次世代版除保留了其探索作用外，更强化了在战斗中的功能。除了传统的抓投技和当鞭子用以外，手臂射出的抓钩还能将场景中出现的物品当作武器使用。如抓住了一截自来水管，那么Nathan就可以用其来施展秋风扫落叶式的棍法。整个游戏的战斗并不仅仅局限在地面进行，更类似于世嘉公司《Shinobi忍》中的高速风格。在和体积巨大的Boss进行的决斗中，Nathan更是需要用生化手臂来克服地球引力，在浮空状态下为自己不断变换位置，同时寻找Boss的薄弱点。

HOUR OF VICTORY

重返二战——《胜利时刻》

■ 绝对领域 大傻瓜



射击	发行：Midway	上市日期：2008年3月
	制作：nFusion	推荐度：★★★☆



战斗场面貌似很壮观



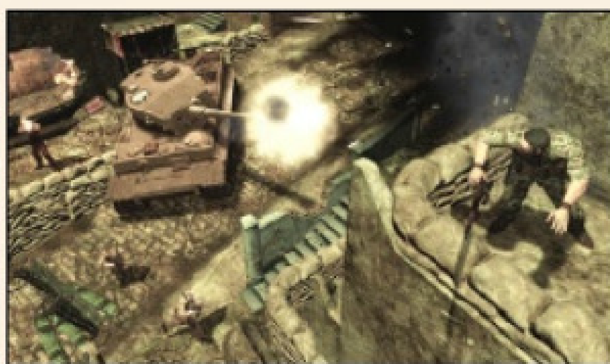
机枪扫射纳粹

继《荣誉勋章》之后有了《使命召唤》，后者青出于蓝而胜于蓝的辉煌导致在很长一段时间内都没有厂商考虑做二战FPS。不过敢跳出来的勇者总归还是有的，今天我们要介绍的就是由纽约nFusion工作室开发的跨平台大作《胜利时刻》。这款FPS新秀采用“虚幻3”引擎制作，以动态造影、凹凸贴图、容积烟雾和先进材质组合系统模拟出的战场极具真实感，HDR等时尚特效也使玩家获得宛如身临其境的视觉效果。游戏背景时间跨度从1937年一直延续到1945年，几乎涵盖整个第二次世界大战全程。二战初期，盟军发现纳粹德国已在研制核武器。为调查并阻止这种传说中的超级武器，盟军指挥部下令组建一个特别行动小组。这个3人小分队开始在北非战场发现德军运送特殊战略物资的蛛丝马迹，他们一路追踪到白雪皑皑的阿尔卑斯山，摧毁了纳粹的V2导弹基地，然后又深入百万大军混战的柏林，最终胜利完成任务。

《胜利时刻》有别于其他二战FPS游戏的最大亮点，是由3位盟军英雄主角所代表的3种不同风格的战斗模式。来自英国的威廉姆·罗斯中尉是典型的火力硬汉路线。这位苏格兰口音很重的突击队员擅长使用各种自动武器冲锋陷阵，虽说是位以命相搏的沙场勇士，但他始终保持着英国绅士彬彬有礼的风度。来自美军游骑兵部队的卡尔文·布莱克博尔军士长以出色的狙击技能著称。这位印第安血统的神射手据说可以在任何地点持续潜伏整整两天，一旦卡尔文扣动扳机，没人可以逃脱他的致命一击。来自美军战略情报所的艾伯雷斯·塔格特少校则是一位潜入高手。这位超级间谍热爱体育运动且组织能力很强，弟弟在珍珠港的牺牲点燃了艾伯雷斯的复仇怒火，受过高等教育并拥有机智头脑的他总能制订出天衣无缝的潜入作战计划。游戏的三大战役分别以北非、阿尔卑斯山黑森林和柏林三地为场景，每场战役都有10～12关的任务。当玩家操纵威廉姆时战斗多为突击冲锋为主，换成卡尔文后偏重于狙杀和爆破，扮演艾伯雷斯时则会经常执行各种潜入和破坏任务。

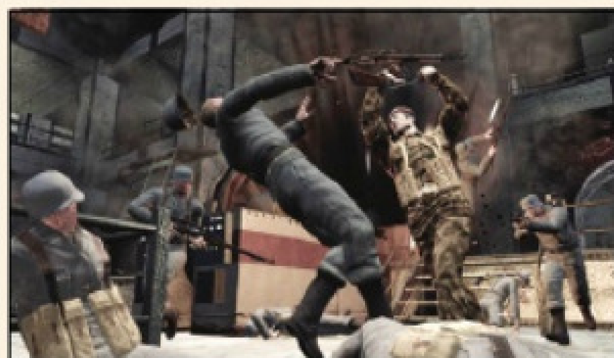


操纵高射机枪攻击敌机



被虎式坦克发现的狙击手

3位主角不但战斗风格迥异，他们各自还有一些可供提升的专有技能，频繁使用自己特有的风格作战可以逐渐提升这些技能。例如，间谍如果经常潜入到敌人背后暗杀，那么他潜伏移动时被敌人发现的几率会越来越低，使用匕首的杀伤力也会越来越大；突击队员冲锋陷阵久了使用重武器的效率就会更高，驾驶车辆、坦克也是突击队员的拿手绝活。尽管有鲜明的职业特色限制，但在游戏里各职业之间的武器也可相互混用。例如，间谍也能拿起狙击步枪，狙击手也可以端起机枪边跑边扫射。但这种跨行业的作战方式风险很大，不是本专业的武器使用起来效率很低，主角极易阵亡。本作中的敌人全部由AI即时生成反应动作，没有任何预设脚本。因此，即使是通关一遍后的玩家也无法判断敌人的进攻方向和战术。



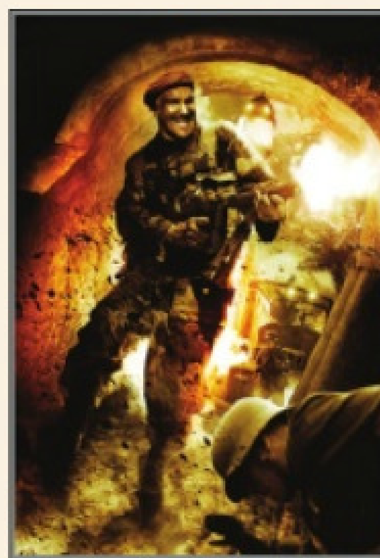
近战是突击队员的强项



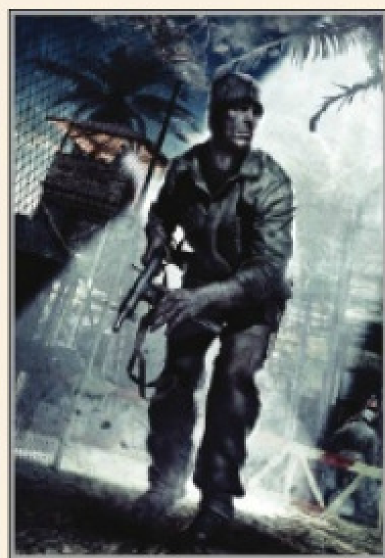
潜入德军后方深处的3人特种小分队

游戏中玩家将接触到各种符合史实的二战武器，如德军的MP44突击步枪、MG42机枪、铁拳反坦克火箭筒，美军的伽兰德步枪、战壕霰弹枪、科尔特1911式手枪，以及大名鼎鼎的英制司登冲锋枪。这些武器无论是在外形还是射击音效上都非常逼真。除单兵武器外，游戏里玩家还可操纵各种载具。非战斗型载具有美军吉普、德军甲壳虫和摩托车，战斗型载具包括了美军谢尔曼坦克以及强悍的德军虎式坦克。本作多人模式下支持最多12人联机作战。多人模式下有团队死亡竞赛、夺旗和毁灭3种赛制；毁灭模式下两队玩家要安放炸弹摧毁对方控制区域内的5处目标，最先完成任务者获得胜利。

除了3种风格不同的职业路线设定外，《胜利时刻》并没有给二战FPS玩家带来太多新鲜的东西，我们也找不到足够证据表明它对战场气氛营造能超越《使命召唤》的成就。结合Midway旗下作品的一贯风格来判断，如果它能达到《荣誉勋章》那样的水平就算不错了，这款游戏很可能只是一款昙花一现的作品。P



英军突击精英威廉姆·罗斯中尉



擅长潜入暗杀的艾伯雷斯·塔格特少校

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 柔·蜇无敌

前言：像《实况足球2008》《巫师》《NBA Live 2008》这样的知名作品，相信已经无需笔者多废口舌推荐了。笔者强烈建议玩家尝试《暴力金属赛车》，不愧为缓压第一选择。

天生罪犯 Culpa Innata

冒险
推荐度：70

本作在许多方面保留了传统冒险游戏的设计理念，游戏中玩家与NPC之间会有大量的对话，不同对话的选项会影响到游戏的结局。玩家在游戏中能体验到不同的游戏历程，这样的设计让玩家即使重复游戏，也不会感觉到千篇一律，毫无新意。

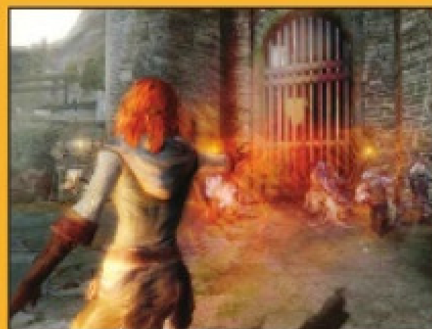


制作：Momentum DMT
发行：Strategy First
上市日期：2007年10月27日

巫师 The Witcher

角色扮演
推荐度：85

游戏是采用了Bioware的Aurora引擎并加以改良制作完成的，天气及昼夜变化都非常流畅自然，画面效果相当出色。尤其值得一提的是战斗方式的多样化，可以结合炫目的剑击、释放印记、使用魔药，甚至用火把和拳头来进行。

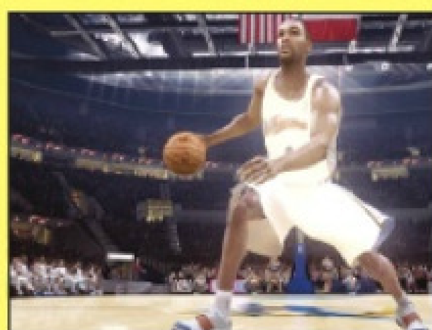


制作：CD Projekt Red
发行：Atari
上市日期：2007年10月24日

NBA Live 08

体育
推荐度：80

本作中改进了传球和投篮动作，球员们在球场上互相间的接触也更真实了。游戏的帧频也大大提高，达到每秒60帧的运行速度。球员在加速的时候，其动作不再像溜冰，而是真实地在木地板上进行。



制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2007年10月23日

实况足球2008 Pro Evolution Soccer 2008

体育
推荐度：85

在单人生涯模式中，玩家扮演的是某一特定位置的球员，全场比赛玩家只能控制一名球员。起初，玩家只能在低级别联赛中打拼，通过不断的比赛可以获得经验点数。随着点数的累计，玩家能力也会逐渐提升。



制作：Konami
发行：Konami
上市日期：2007年10月22日

太空堡垒卡拉狄加 Battlestar Galactica

动作射击
推荐度：75

本作是一款设定在宇宙中的全空间游戏。玩家可以选择保护卡拉狄加，或者扮演无情的Cylons。游戏支持最多8人的联机战斗。

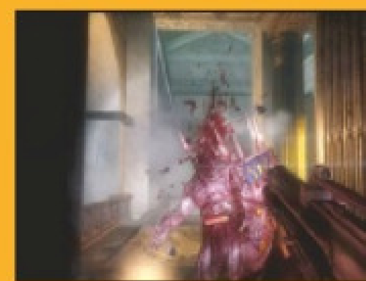


制作：Auran
发行：Sierra Online
上市日期：2007年10月26日

克莱夫·巴克的耶利哥 Clive Barker's Jericho

动作射击
推荐度：85

人类与恶魔的战争，时间与空间的混沌。在耶利哥这座谜一般的城市里，现代军人和古代具有魔法能力的战士穿越时空聚到一起，为了同一目标而进行奋战。



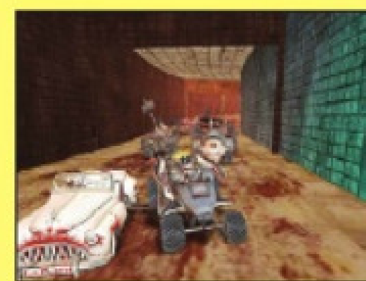
制作：MercurySteam
发行：Codemasters
上市日期：2007年10月25日

暴力金属赛车 Earache Extreme Metal Racing



模拟竞速
推荐度：90

这是一次充满血腥味道的赛车之旅，沿途没有优美的风景，没有逼真华丽的名牌跑车，但你能体验到“你的赛车撕裂对手，音乐撕裂你的耳朵”这样的异样风情。

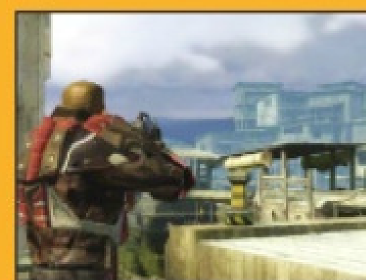


制作：Metro3D
发行：Metro3D
上市日期：2007年10月23日

赌命战士——西贡战争 Bet on Soldier: Black Out Saigon

射击
推荐度：80

本作是《赌命战士》的第二部资料片，带来紧张刺激的射击体验以及更加逼真的画面细节。游戏共有五大关卡。

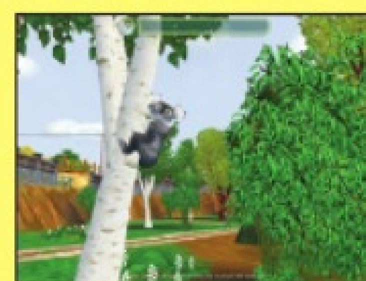


制作：Kylotonn Entertainment
发行：Frogster Interactive
上市日期：2007年10月23日

动物园大亨2——濒危动物 Zoo Tycoon 2: Extinct Animals

模拟
推荐度：80

通过这款游戏你可以更多地了解动物的世界。当然，与这些全世界最稀有、最珍贵的动物打交道，将它们从濒危的边缘上拯救回来也不是一件容易的事情。



制作：Blue Fang Games
发行：Microsoft Games
上市日期：2007年10月19日

感恩节厚礼 《魔兽世界》2.3补丁主要变化之解析

■福建 风梦秋

2007年即将过去，属于中文《魔兽世界》的高潮则真正来临。当美服乃至我国台湾省服务器的玩家已对《燃烧的远征》（TBC）三心二意时，我们中的大多数还未完全体验过TBC的全部内容，但2.3却要来了。有很多推测认为，在2.3和《巫妖王之怒》（WLK）之间已经不会再有如此大的更新，即使有也主要体现在增加的25人Raid上。那么，至少到明年上半年WLK更新前，艾泽拉斯大陆将会是眼前这番气象！

属于小号的新时代



▲ 装备上加的武器技能等都改成了加精准



▼ 新的地精城镇Mudsprocket，地精的地盘总是稀奇古怪



▲ 工程学制造的飞机，看起来就很像是地精的工程学……



▼ 原来这就是公会银行，看起来似乎很不错

60级之前区域的调整在夏天的BlizzCon上已经公布了，这次确定会随2.3补丁一起更新。20～60级升级所需的经验值减少；30～60级的任务提供的经验值增加；很多1～60级任务涉及到的精英怪都改成了非精英怪，便于Solo；低等级副本适合的等级范围调整，Boss掉落更好的装备；很多低等级装备得到调整，如原本加敏捷、力量的布甲现在改为加法术伤害等有用的属性。而最令人意外的要数沉泥沼泽被重新设计，增加了大量任务。显然，相对于TBC的设计思路，60级之前的内容现在已经显得落伍了，这些调整会使大家更有动力去练小号。不过新的掉落可能会对Twink（一种流行的PvP玩法，不惜重金购买最好的装备和附魔等打造出来的19级、39级等专门PvP的小号）造成影响。



▲ 尘泥沼泽塔贝萨农场的新任务，现在到这里的道路标志变得明显了

一个新增的属性“精准”（Expertise）亮相了。原本加武器技能或武器技能等级的装备和天赋已经被修改，大多数改成提高精准或精准等级，加远程武器技能的则用加爆击或命中等取代。作为新增属性，精准等级到精准的换算与武器技能的换算相同，每一点精准使你的攻击被闪避或招架的几率降低0.25%。

最后提一下新增的公会银行：会员可存取和查看自己的物品，会长有权设置权限，而公会会员可用公会资金支付修理费用。

法师：被加强还是被修正

法师貌似被加强了，其实只是被“修正”了。首先，“秘法之天火钻石”被削弱，虽然触发几率被提高，但现在有45秒的隐藏冷却时间。这块宝石算是被暴雪盯上了，经过多次调整。在2.2版本后，由于它和卡拉赞饰品“电容器”配合奥术飞弹连发，可极大提高法师的DPS，甚至超越盗贼，削弱似乎也在意料之中（电容器也被加上2.5秒的冷却时间）。

另一方面，强化火球和冰箭天赋的10%伤害削减被取



▲ 尘泥沼泽新地图，总体上没有太大变化，但多出了西南角的小城镇，有些地方则根据新任务添加了NPC

魔兽世界——燃烧的远征 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：第九城市 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.wowchina.com

消。在TBC开始时，法师的伤害比较突出，所以被以“减少施法时间的天赋本来就应相应降低法术伤害”为由削弱（尽管其他职业的同类天赋不受影响）。现在火法在Raid中的DPS和盗贼差得非常远，很多时候连萨满、战士和术士都不如。现在这个削弱总算被取消，对火、冰系的DPS会有很大帮助。另外还增加了一种新的顶级镶嵌宝石，+12法术爆击等级和3%爆击伤害，正好需要两个蓝色宝石，和火系一起很可能会是未来主流的搭配。

法师的唤醒被改成每两秒恢复法力总量的15%，这样8秒总共恢复60%。对PvP来说是加强了，因为PvP装备都没有加精神的，但是对Raid来说就是削弱。目前T5水平的装备加上专门准备的高精神武器，唤醒可恢复80%～100%的法力。这可能会使法师为了Raid的最大效率，而不得不选择奥术系施法时回蓝的天赋。另外，法师得到新的法术Ritual of Refreshment，类似于术士的灵魂之井，需要两个队员协助召唤；团队成员可从召唤出的桌子上取得法力面包，用来恢复法力和生命值。法师终于彻底摆脱造水机器的噩运……

PvP方面，特别是竞技场，一方面冰箭的10%伤害回归使法师的连招造成更多的伤害；另一方面使用冰箱得到的减益效果持续时间从30秒提高到45秒，对法师强大的生存能力有所削弱。侦测魔法的移除算是小小的削弱，高水平的法师常用变羊加侦测，现在他们得改用其他连招。还有一个改变值得一提，“原地跳跃不再获得AoE范围奖励”。除了极少数人以外，大家都是看到调整才知道存在这样的设计，原来在使用奥术爆炸等瞬发AoE法术的同时持续移动、跳跃会使作用范围稍微扩大。



▲ 法师召唤桌子的仪式，同样需要两名队友上前协助



▼ S3护肩需要2000点的个人Rating，使用无限制

战士：更“职业”的战士

“战术掌握”天赋现在使防御姿态下的“致死打击”和“嗜血”造成更多的仇恨，这可以帮助非防御型的战士在需要时更好地担任5人副本的坦克，而不需要去洗天赋。而对于防御战士，“毁灭打击”现在合并了“破甲”的效果，所有影响破甲的天赋和装备也同时影响破坏。这不仅省去了先用5个破甲然后改用毁灭打击的麻烦，而且一开始就可用毁灭打击造成更多的伤害（也就是更多的仇恨）。而加上强化破甲的作用，作为防御战士最常用技能之一，毁灭打击只需要9点怒气的确是个好消息。不仅如此，单手武器专精从提高单手武器伤害10%，改成了装备单手武器时提高所有物理伤害10%，这会使防御战士造成的伤害提高不少，也就意味着更多的仇恨。

PvP方面，锤专精的击晕几率降低，但会多产生1点怒气。一段时间以来，因为过于变态的击晕几率，锤子等同于PvP的唯一选择，这只是延续了最近的补丁对锤子的削弱。最有争议的变化是狂暴系天赋中的“死亡之愿”和武器系天赋中的“横扫攻击”对调了位置，“强化拦截”和“武器掌握”对调了位置。可能是因为TBC中PvP的重心是竞技场，而致死打击减少50%治疗效果对竞技场而言非常重要，所以绝大多数PvP战士都是选择武器系。现在这两个重要的PvP天赋移到武器系中，似乎是进一步明确地把武器系作为PvP天赋，



▲ 新的针对随机战场的每日任务，这个任务只要求打赢一场战歌峡谷



▼ 新的针对随机英雄副本的每日任务，奖励2个正义徽章

而狂暴系作为Raid DPS天赋的地位。对武器系战士来说，这个调整意味着配点可以更灵活。

不过说起来，对战士真正会产生影响的，还是关于缴械这个技能的改变。所有免疫缴械的装备、物品和天赋都改成了“最多降低缴械的持续时间50%，无法叠加”。由于目前战士、德鲁伊和战士、圣骑士的组合过于强大，这个改变就给了对方盗贼和战士在关键时刻通过缴械来克制战士杀伤力的机会。

猎人：更强大的猎人！

猎人的“奥术射击”现在会同时驱散一个魔法效果，不包括冰箱等只有牧师的群体驱散才能消除的魔法，且猎人的最短射程从8码缩短到5码，盲区减少到很小的程度。这些都使猎人对法系的威胁增加，另外猎人的瞄准射击同时减少治疗效果50%，有些时候也会很有用。这些变化可能会显著提高猎人在竞技场中的地位。

术士：持续的削弱

很多人都练一名术士来打竞技场，因为在2对2和3对3的领域术士过于强大。有些人认为术士是简单模式，不需要多少技术含量就能轻松取胜，也有些战士抱怨术士可以靠“吸取生命”硬顶着他们的攻击。最近术士持续受到削弱：2.2中韧性减少DoT造成的伤害；在2.3里战士的致死打击和盗贼的“致伤毒药”等降低治疗效果的技能，会影响术士的吸取生命和“生命虹吸”，“灵魂虹吸”也不再影响“吸取法力”。这并不意味着术士就变得很弱，只不过最风光的就只剩下战士、圣骑士或战士、德鲁伊的组合了。

关于其他职业

现在所有牧师都可在20级时学习反恐惧结界，持续时间减少到3分钟，冷却时间提高到3分钟。Raid方面，由于TBC中使用恐惧的Boss很少，而且大多数战士都不再依赖矮人牧师而是靠切换姿态来应付恐惧，所以这个改变没多大影响。PvP方面对于依赖恐惧的术士可能会有一些影响。戒律系的终极天赋“痛苦压制”现在可以对其他队友使用，立刻降低目标的威胁值5%，受到的伤害减少40%；抵抗驱散效果的几率提高65%，持续8秒；冷却时间减少到2分钟。对于Raid可能会很有用，特别是某些Boss战；在PvP中也可能会发挥意想不到的作用。

德鲁伊的装备提供了更多在熊、猫等形态下的攻击强度，



▲ 术士S3套装的头盔跟T6一样，有随机在背上长出翅膀的视觉效果



▼ 新的孢子蝙蝠宠物，总有些这样的小惊喜……

使野德本来就不错的DPS能力进一步加强，但对于Raid和PvP可能都不会有大的影响。圣骑士的加强主要是针对惩戒系，得到很多加强攻击力和减少仇恨的天赋，这使得TBC里一直坚持惩戒天赋的玩家看到了希望，不过是否能从大家的笑谈变成真正在Raid和竞技场中有一席之地还很难说。元素萨满的杀伤力略有降低，但增强萨满有所提高；Grounding Totem被修正，在吸收任何法术以后会被摧毁，这对术士等职业有利。最后，盗贼好像没什么重大变化。

开始"打折"的团队/副本

对美服来说，开放近一年的TBC似乎也到了该"促销"的时间。这一次，各5人副本英雄模式的钥匙所需声望从崇敬降低到尊敬，就是一次"打折"。对绝大多数派系，练级过程中完成全部任务就可到尊敬。这么一来，就不需要反复打普通模式来拿钥匙。此外，凯尔萨斯被大幅削弱。这位风暴要塞的最终Boss是公会进度最大的障碍，很多人都认为海加尔山的全部Boss和黑暗神殿的前几位Boss都比他容易对付得多。而战斗的最大难点在于第2和第3阶段。现在所有武器和凯尔萨斯4个手下的生命值全部削弱10%，难度可谓大幅降低。


▲ 祖安曼的入口，你很快就会熟悉这里

2.3的"赠品"则是新的10人副本祖安曼的开放。对美服来说，虽然已有几百个公会打通了所有高端副本，但对绝大多数人来说，黑暗神殿和海加尔山对他们太遥远，很多人连风暴要塞和盘牙洞窟都未涉足。TBC推出至今，最热门的副本始终是10人副本卡拉赞。祖安曼的难度要高于卡拉赞，掉落也要好很多，物品等级等于风暴要塞与毒蛇神殿，甚至要更好一点。

2.3还增加了许多可以用60～75个正义徽章来换取的优秀装备，其中很多装备都好过卡拉赞，甚至可以跟毒蛇神殿和风暴要塞的装备媲美。不过它们偏重不同的属性，法系装备大多加法术加速，防御战士装备则加格挡值。虽然需要大量的正义徽章，但2.3也增加了很多取得徽章的途径，开始针对普通和英雄难度5人副本的每日任务奖励正义徽章，卡拉赞和祖安曼的Boss也都会掉落1～3个。这些新的奖励加上祖安曼的装备，相信最终可以帮助一些公会打通毒蛇神殿或风暴要塞。

显然，在TBC推出后，暴雪就开始逐步削弱英雄模式和调整高端副本。取消毒蛇神殿和风暴要塞的入口限制，就使很多公会有机会接触T5级别的内容。现在削弱凯尔萨斯这个障碍，又将会帮助很多公会挺进T6级别的副本。

不容忽视的是，各职业的变化里有不少都会给Raid带来好处。牧师、法师、德鲁伊等职业施法时，回蓝的天赋从原来的5%、10%、15%加强到10%、20%、30%；德鲁伊的战斗复活技能"重生"冷却时间从30分钟降低到20分钟，解除诅咒等法术的范围增加到40码，对阿克蒙德等一些Boss战会有帮助。

最后，说到PvP……

列出一些主要的变化：

1.在战场中无法再使用传送门法术，包括卡拉赞。这很遗憾。其实，法师们都喜欢在奥山战场开始时开传送门，每次都有一两个人去点，因此也被称为"笨蛋过滤器"。

2.除少数装备外，大多数加治疗效果的装备同时也会加法术伤害，数量约为前者的1/3。有人可能觉得这个变化没什么意思——还是跟伤害装差很多嘛。但有经验丰富的玩家指出，这项改变有可能对竞技场的局面造成很大的影响。


▲ 完成烹饪的每日任务有机会得到新配方

3.奥特兰克山谷大调整：目前奥山流行的打法是双方都全力进攻，摧毁沿途的哨塔，杀死中将等主要NPC，这样输赢双方都能快速取得大量荣誉。新的奥山除了Captain和最后的General，没有设置其他奖励荣誉的NPC；占领哨塔奖励更多的荣誉，占领哨塔和墓地只需要4分钟而不是5分钟，而且现在双方都有一定量的Reinforcement点数；玩家死亡、哨塔被摧毁、Captain被杀死都会损失点数，降到0时就算你们输了。这可能会使奥山的打法变得完全不同。

4.各赛季同类型的竞技场套装现在都算作同一个套装，这样就可很容易地取得4件套奖励。不过就没办法再用两件S1套装+3件S2的搭配方式取得两个+35韧性的2件套奖励，但术士、德鲁伊等有两套或更多类型套装的还是可以这么做。

5.竞技场装备目前采用这样的设计：新增个人Rating，就像队伍一样，你的Rating根据比赛的输赢增加或减少。购买S3武器时需要1850点个人Rating，护肩需要2000，使用无限制，其他装备无限制。S3推出后，S2装备降价；S1全部武器装备降入荣誉系统，替代原来很差的荣誉装备，且价格也不算高。这会使大家的生命值、韧性等都提高不少，对刚开始打竞技场的队伍来说应该会很有帮助。而同样地，将来S4推出后，S3装备的限制会被取消，S2则会不可避免地降入荣誉系统。

6.所有免疫缴械的天赋和装备全部被改成减少缴械效果的持续时间，最多50%，无法叠加。这样，缴械在关键时刻使用可能会对一场比赛的胜负产生重要影响。


▲ 往来不同大陆的船上现在有船长和船员……


▼ 你可以在地图上跟踪显示修理、旅馆老板等各种关键的NPC

很显然，暴雪现在的用意是想尽量满足所有消费者，不想出现以前那样的情况，如纳克萨玛斯等高端内容只有极少数人有机会见识。作为一个大的内容补丁，2.3将给各种类型的玩家都带来充实的目标：有些玩家要为S3的成绩和装备而努力，有些要为积攒荣誉取得S3荣誉装备和S1套装而奋斗。当然，对刚开不久的国服来说，有的人还在攒银子企图换掉那只可怜的鸟……无论怎样，作为目前可预见的最近一次更新，已经够你消磨掉这个寒冷的冬天了。



"极品"道具拼装车大赛

《极道车神》前瞻

休闲类的赛车游戏在2006年已经火过了一轮。当大家都被绚烂夺目的跳舞游戏看花了眼时，由上海冰动娱乐自主研发和运营的赛车游戏《极道车神》正式与玩家见面了。《极道车神》不仅有丰富的比赛模式，而且着重强调了功能强大的"拼装车"系统。如果你是DIY的高手，何不来此一试呢?

■湖北 Pizy

特色：道具为本，恶搞到底

恶搞道具已经成为卡通赛车的"标准配置"，《极道车神》中也不例外。如，"龙卷风"是一种威力强大的远程攻击道具，释放时会在赛道前方产生大风和旋涡，凡碰到的玩家都会被席卷到空中，包括你自己！"警灯"也是一个很有趣的道具，使用后玩家自己的车上会出现警灯长鸣的效果，在此期间谁与施放玩家的车体发生接触都会倒大霉。

道具赛的精髓在于有趣。各位习惯了香蕉皮的玩家，来《极道车神》里找找新感觉也不错。


▲ 清新的登录界面

▼ 道具赛胜负难料




▲ 了解汽车的性能

▼ 商店里眼花缭乱的服饰



极道车神
●制作：冰动娱乐 ●运营：冰动娱乐
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://ts.playcool.com

玩法：多种零件，拼装极趣

自己DIY出一辆性能卓越、马力强劲的赛车是每个车手的梦想。在《极道车神》中，赛车由基本车、车身、车头、车尾、车轮和发动机6种配件组成，而配件根据性能由低到高划分为E级、D级、C级3个级别。基本车的级别决定了所能安装配件的级别。高级基本车可安装低级别配件，而低级基本车不能安装高级配件，所以大家要先升级成高级基本车后，再购买相应的配件。你可以在游戏中查看赛车的7种属性，来决定如何调整赛车的性能。

在比赛中，不同赛道使用不同的赛车还可发挥不同的作用，如弯道多的赛车要选择转弯能力强的。而车轮影响着转向的灵活性，对赛车的抓地力起着决定性作用。强化这一配件，可大大增加赛车的控制力。此外，即使你的赛车和别人的属性完全一样，你也可以改变它的外型，这就涉及到游戏中上千件可以选购的各种装饰了。

属性	影响
最高速度	赛车正常行驶时的极限速度
加速度	赛车的提速能力
转向力	数值越高，赛车转弯能力越强
抓地力	数值越高，赛车越不容易失控
聚气速度	数值越高，漂移时蓄气更容易
喷射时间	数值越高，喷射加速时间变长

▲ 赛车7种属性对性能的影响

目前冰动娱乐还在为游戏添加新功能，如"星座系统"。据说，不同星座对应着不同的守护神，不同的星座和守护神将对玩家产生不同的影响。由星座衍生的每日运程，直接关系到玩家在比赛中的经验值、物品获得几率等。这样有趣的幸运日设计，恐怕在赛车游戏中还不多见吧！P

小镇风情系列



典雅的欧式古典建筑簇拥着平整的赛道，鹅卵石铺成的小街两旁，随意放置着白色的桌椅与古铜色的风灯，彩色的旗帜随着风儿慢慢飘荡。狂欢小镇和浪漫小镇，风情绝不相同。

深海猎奇系列



因百慕大的神秘力量而产生的海底洞穴，其中遍布新奇而从未见过的各种生物。这个独特的海底系列地图包括深海章鱼、深海熔洞和深海实验室3个场景，神秘幽静，气派不同。

古堡惊魂系列



修建于湖畔峭壁之上的传说中吸血伯爵德古拉的府第。驶过山下的赛道，偶尔会听到古堡中传来的风笛声与狼人嘶吼；古堡内的场景更显出阴森的气氛，在这里开车就是玩心跳。

森林之旅系列



和古堡相比，这里简直是个童话世界。梦幻般的森林，轻松舒缓的赛道很适合喜欢亮丽色彩的玩家在这里观看风景。其中包含的3张地图则难度中等，但绝对不简单！

《梦幻西游》资料片《法宝传奇》中，法宝种类众多，用途各异。法宝的来源很广泛，部分为天地间自然所生，更多的则来自人为锻造。法宝并非普通神兵利器，具有灵性，能随主人心意而动。面对部分玩家的疑问，本文就对法宝的种类、属性和使用作详细介绍。

■北京 一夜



《梦幻西游》法宝系统完全指南

法宝的属性和生克关系


▲ 五行八卦对法宝的影响

▼ 变身卡和变身法宝

法宝与玩家的装备和武器一样，都具有五行属性特征，但又有其各自的特点：

属性	作用
金	对攻击类法宝有1%额外加成，对防御系法宝有1%降低效果
木	对防御类法宝有1%额外加成，对恢复系法宝有1%降低效果
水	对辅助类法宝有1%额外加成，对诅咒系法宝有1%降低效果
火	对诅咒类法宝有1%额外加成，对攻击系法宝有1%降低效果
土	对恢复类法宝有1%额外加成，对辅助系法宝有1%降低效果

▲ 五行属性对法宝的影响

由上表可见，法宝具有五行属性，自然有互相之间相生相克的关系。具体来说，相生关系为：金→水→木→火→土→金；相克关系为：金→木→土→水→火→金。所以，选择一个和法宝类型相对应的五行属性，是非常重要的。当然，这只针对战斗类法宝，生活类法宝（如影蛊、月光宝盒）就不要刻意追求五行属性的变化了。

此外，在目前的法宝锻造中，全部是依靠靠接法宝任务获得材料来进行；法宝的材料属性和锻造出的法宝的五行属性，全依赖运气。而且2、3级法宝是无法交易的，所以对其五行属性的选择，玩家不必刻意追求。

法宝的分类和级别

法宝按其功能可分为攻击、防御、辅助、诅咒和恢复五大类；按效果可分为普通、高级和特级3类，在游戏中分别显示为1级、2级和3级法宝。1级最低，3级最高。除了级别的划分，每级的法宝又有不同的修炼境界，如3级可修炼到第15层。法宝的级别、境界越高，其使用效果和附加属性也就越高。

0～1	略晓变化	469 350
1～2	驾轻就熟	712 000
2～3	心领神会	2 028 000
3～4	出类拔萃	4 469 000
4～5	腾云驾雾	8 500 000
5～6	降龙伏虎	14 424 000
6～7	神乎其技	22 652 000
7～8	纵横三界	33 568 000
8～9	不堕轮回	47 556 000

▲ 不同阶段法宝修炼消耗的大致经验值，总计约1.3亿点

法宝的修炼是门不小的学问，不是玩家有经验值就可以随意修炼的。

级别限制。级别越高的玩家，修炼一次所提供给法宝的经验值越多，每天修炼的次数就越多。150级以上的玩家，每天可修炼法宝15次，每次可给法宝提供80万点经验值。

经验值问题。法宝修炼的经验值多少，和法宝没有关系。法宝每升一个境界消耗的经验值相同，不同的是，高级别玩家修炼次数多，每次所转换的经验值也就越多。


▲ 法宝的材料多来自任务


▼ 使用断线木偶

梦幻西游
●制作：网易　●运营：网易
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://xyq.163.com


▲ 1级法宝拭剑石

所有使用效果都会随法宝境界的提升而相应增强，所有几率也会随法宝境界的提升而增加。法宝包括被动和主动两类。被动法宝必须装备才有效果，装备后伤害或几率可叠加（面具类除外）。也就是说，如试剑石、风袋等法宝，玩家可同时携带两个，属性和效果也是叠加的。主动法宝可在战斗中使用，使用就消耗一回合，不受异常状态影响。

每名玩家身上都有专门存放法宝的法宝栏，可容纳40个法宝，但装备在身上的最多只能有两个。法宝的选择很重要，要根据战斗的场合、特点来选。如果为了升级、单纯“烧双”练级，增加伤害和经验值的法宝是最合适的；如果是难度较高的任务型战斗，那么一些辅助类法宝，如苍白纸人、断线娃娃就会起到很大的保护作用。当然，最复杂也是最有挑战性的还是PK。斗智斗勇，我们不仅要有一件称心如意的法宝，更重要的是如何利用法宝更好地改变战斗格局。

THE PATRIX

纸客帝国

《纸客帝国》公测版爆裂终结技详解

喜欢玩格斗或动作游戏的玩家都知道，有终结技可以给你的对手致命一击，让对方华丽地死去。最后一击威力越强，效果就越绚丽。而定于12月13日公测的《纸客帝国》，也在游戏中加入了“爆裂终结技”。对一款主视角射击类的网络游戏，这样的设计是怎么实现的呢？

■上海 飞飞

名词解释：爆裂终结技

爆裂终结技是一个战斗功能，其作用是配合不同的武器以不同的形式终结对手，并伴以各种不同的华丽效果。其核心性质类似于《鬼武者》中的“一闪”，且同时具备“Combo Finish”的连续和终结效果。当玩家持续射击对手并满足终结技条件后，画面就会进入爆裂终结技状态。此时玩家如果完成了必要的操作，就能触发爆裂终结技效果。

爆裂终结技的发动条件有3个：一次攻击命中某个角色的伤害超过其基本HP的70%以上，在半秒内连续命中某个角色要害超过3次，对方的HP小于其基本HP的15%。这时，该角色身上将出现终结技提示特效：目标角色身边出现“黑洞”，头顶按键提示的文字改为“终结”。

这样，我们只要按住E键，目标角色身上就会出现蓄力提示，准星图标改为半透明的“杀”字。


▲ 嘿，这是什么！


▼ 海盗船风格场景


▲ 地上很华丽……


▼ 这些都是救命稻草

纸客帝国	●制作：麦格特尔 ●运营：趣味第一 ●游戏状态：12月13日公测 ●官方网站：http://p.qwd1.com

爆裂终结技使用中的注意点


▲ 敌人在哪里？


▼ 啊，不好，快回避！


▼ 恐怖的战场

▲ E键一闪轻飘飘

将准星图标“杀”字移动到蓄力提示环内，“杀”字就会变红。此时，按住E键一秒钟即可完成蓄力。蓄力成功后，玩家会向目标发射出类似激光的射线（不同的人物、武器效果不同）。命中后目标爆裂，化成点点纸屑。

除了华丽的效果外，成功完成一次爆裂终结技对玩家自身也有有利的一面：发动者可获得10%的HP恢复和10%的攻击加成，且攻击效果的加成还可与道具战中的各种道具效果叠加，让你越战越勇。由于爆裂终结技威力巨大，且出现的机会也是一闪即过，特别是需要保持一定时间的蓄力状态，所以一定要好好把握。在蓄力时，如果“杀”字离开环状区域或对方角色躲入无法击中的区域，蓄力效果会消失，3秒内无法完成蓄力则终结技中断。



E键：“子弹时间”平民化

《纸客帝国》公测版还新增或加强了许多有创意的设计。在《黑客帝国》里，Neo的“子弹时间”可谓无人不知。在射击游戏里玩子弹时间是《纸客帝国》的一个特色。在公测中，E键的子弹时间设定将有何变化，大家可以亲自去体验。

装备：“日常用品”幽默化

牙膏、热狗、扫把，这些不起眼的日常用品都成了《纸客帝国》中的装备。当你在游戏中看到有玩家手持牙膏、热狗、玉米、扫把在PK时，自然会有一番别样的乐趣。虽然官方资料还未发布，但将要开放的特色道具还有很多。

模式：“单纯杀敌”趣味化

休闲的《纸客帝国》并不以杀敌数量为主要胜负条件，而是通过金币模式、道具模式这些更为有趣模式判定输赢。前者以玩家拾取的金币数量为胜负条件，可谓一场大乱斗；后者则以击杀对手后，能够拾取到对手掉落的趣味道具为标准。

皮卡洛全攻略
《拍拍部落》宠物战精解

经过漫长的等待，《拍拍部落》终于开始内测了。很多参与过封测的玩家都知道，游戏中宠物战是很有研究价值的。作为你的好帮手和你的劲敌，宠物的使用和应付方法与玩家的属性配点和游戏习惯有很大关系。让我们一起来探讨！

■上海 钰樱琼

属性解析：皮卡洛的特性


▲ 你的宠物不会避雷


▼ 宠物的反手不怎么好

首先来说说属性。要打宠战是一定要加“力”的，它可增加道具的威力、移动速度以及球速，这个作用想必大家都明白。另外，笔者个人建议大家加“魔”。魔力可增加球的角度，这招对宠物特别有用。尤其是前期，宠物不会接吊球，光靠玩家应付很吃力。当然，如果你玩道具战的话，加一些“体”也是可以的。



宠物模式，顾名思义就是和宠物一起打球，让我们先来了解一下宠物的特性。目前国服只开放了皮卡洛，韩服还有一只昂贵的飞行宠，其属性和能力相当高。一些基本常识：你站前面它就在后面，而且是自动退到后面；宠物截击技巧超强，后方防守则实力平平。基本上，你在后面时，它不会退到后场接高球（可能是够不着就懒得去打了，至少我是这么想的），不过随着等级的上升会学到更多技巧。宠物很勤奋，会抢你的球，但常常会漏位置给对手。这个缺点是最头疼的，要算好跑位及时补上。

宠物生活：玩家的细心培养

既然是宠物，那自然是需要玩家花钱去照顾的，当宠物的健康值或饱食值过低时就无法战斗了。另外，宠物无法丢弃，所以大家可别去动什么歪脑筋哦。推荐一下能补充宠物健康值和饱食值的性价比较高的道具吧。健康值类推荐桃子汁，饱食值类推荐橡子派。饱食度相对健康度来说消耗是比较慢的，所以买比较便宜的食物就可以了。

提升健康值的物品可以制作，工序是：1.买下一座2级的房子（1级只有钓鱼，2级才有采集）；2.买篮子；3.走到树前按D键；4.根据音乐节奏做打拍子的游戏（满分100分，60分以上就有东西拿）；5.去商店买卷轴合成。不过目前国服卷轴实在太贵（除了生命树果实的卷轴外），除非你实在太缺钱了，否则还是不要去受那个累。但如果你决定买了的话，就一定要使用，不然那钱就浪费了。

拍拍部落	●制作：NPIC Soft ●运营：天游软件 ●游戏状态：10月25日内测 ●官方网站：http://www.paipaijoy.com

战术初步：竞技和魔法模式

在比赛时，宠物战也分竞技和魔法两个模式，而且随着宠物的成长，打法也会随着等级的改变而变化。先来看宠物升级后会打哪些球：1～5级，宠物会蓄力球；6～10级，会蓄力球和扣球；11～15级：将学会吊球。所以等级提高之后，玩家可以轻松很多。

对于竞技模式，宠物处于小鸡和黄宝石等级时，让它在前你在后。发球时如果对方面对的是你的宠物，发完球立刻向那边跑，因为低等级时宠物不会接吊球。另外在小鸡等级时，宠物拦截球喜欢打斜线且不太可能回球。利用这个特性可在边线算准位置打给对手宠物，然后你的宠物再抽球打死角。这招对老手可不是百发百中，高手通常也会算准你打球的位置进行适当的补位，不过这种球多打打总会得分的。当宠物达到红宝石、蓝宝石和紫宝石级时，它就不太爱打斜线了，主要是回斜线高吊球。这时你可以采用穿插式打法，人站在中线后一步处（记住这个位置），无论对方怎么打，接完球立刻回到这个位置。在这里前能接短球，后能扣杀，看准对方宠物的死角蓄足力就能吊球，可谓左右逢源。




▲ 这个球它一定打右边


▼ 要及时为宠物补位

对于魔法战，击球方面基本上差不多。但很多人说宠物是拿来当肉盾的，这一点我不赞同——毕竟这是双打比赛，少了一个战斗力就等于宣告比赛结束。要注意的是，魔法的释放时机是相当重要的，除了发球前可释放以外，其他几乎都要由宠物完成。玩家要配合宠物随时补位，绝对不能乱放，否则人家一吊球，你要么浪费了魔法要么伤HP，很可能你取消了魔法也接不到球（宠物毕竟不是人）。

人物或宠物20级内得到的道具都是常见的；21～25级将有一定几率获得冰魔法术（俗称“冰雨”，基本上等于全屏攻击，近乎无敌，宠物只要一发动就意味着对方失球），26级以后将有一定几率获得魔法迷阵术。此道具施放后只要在一定时间内把自己场内的淡紫色小阵踩完，就会在对方场内出像全屏伤害。有一部分道具是靠钓鱼制作和买卷轴得来的。我个人建议大家去制作，价廉物美，无聊的时候也可以很好地调剂一下。



Granado

玩转新大陆
《卓越之剑》公测版新人指引

《卓越之剑》（以下简称为GE）作为第九城市今年下半年的主推网游，在限量测试阶段就受到了玩家关注。九城在10月下旬直接开放了公测，让许多之前没有机会体验游戏的玩家惊喜不已。让我们一起进入这款画面极其绚丽的游戏！

■湖南 晚风

角色搭配的组合和选择

我们都知道，GE中有两个颇具特色的功能，即RNPC和MCC。RNPC是“Recruitable Non Player Character”的缩写，意为“可被雇佣的NPC”，也就是大家熟悉的NPC人物卡了。MCC即“Multi-Character Control”，也就是多角色控制。在特殊时段内，你可最多同时操纵3个角色进行游戏。

因此，虽然游戏只提供了5个家族职业，但因为RNPC和MCC两大功能的存在，使玩家还需要考虑如何搭配组合他们。一般来说，你需要在进入游戏前就确定你的发展路线，通常也只有两种选择，也就是快速NPC路线和家族路线。

两种发展路线的升级之路



▲ 多角色配合才能顺利发展



▼ 闪闪发光，令人羡慕

快速NPC路线，是指开始通过家族职业快速升到20～28级，然后通过任务获得科贝拉的NPC“肯”，这样你就可以创建40级的肯了。用肯去完成其他NPC任务，就可在最短时间内获得一个40级职业组合。选择这条路线，初期使用战士、巫师、道具师的组合比较好，因为收服肯的任务需要战胜他才行。战士拿盾顶怪，巫师加伤害反弹，道具师负责回血，是最有把握的选择。

家族路线是一个中规中矩的选择，就是从初始的5职业中挑选出你喜爱的搭配。因为其中组合太多，所以这里只能略微将各职业的特点介绍一下。战士是PK的王者，但是对空薄弱，后期容易力不从心；巫师属于控制类角色，各种Buff和Debuff对队伍帮助很大，初期攻击弱，后期比较强；元素师类似传统的魔法师，通过操纵冰、火、雷、风的力量攻击敌人，是最强的范围攻击职业；火枪手则是远程物理攻击职业，火力强劲也有范围攻击，对空打击力强；道具师是唯一有治疗技能的职业，但也可装备匕首攻击，或使用陷阱姿态埋设地雷。

度过了前期，后面基本上不用考虑职业搭配问题。因为MCC的存在，你能够快速培养小号，到后期大家肯定有各种职业和NPC的高级人物，根据打宝、练级、PK、据点战等不同需要而选择不同的职业搭配即可。

卓越之剑	●制作：IMC Games ●运营：第九城市 ●游戏状态：10月31日公测 ●官方网站：http://ge.the9.com

人物的操作和快速升级法



▲ 游戏操作中有些实用的技巧

很多人担心GE同时操控3个角色会非常烦琐，这其实是个误解，因为游戏中内置了自动打怪设定。当你选好练级点以后，可按下空格键自动打怪，通过“Alt+空格键”自动拾取掉落的物品，使用“Ctrl+空格键”来自动攻击你到目的地之间的所有怪物。说起来其实很方便，甚至电脑帮你代劳之后你会感到很无聊。



▼ 到各处去的传送点

在游戏的野外地图中有很多开拓碑，你可以在那里接到重复任务，通常都是要求杀满多少数量的怪物。合理使用自动打怪功能配合开拓碑任务可让你快速提升等级。

不过按照经验，定点使用自动打怪的效率还是没有手动拉怪然后用范围攻击清怪来得快，这大概就是你选择手动打怪的动力所在了。

新手需要知道的一些技巧

1.游戏开始，玩家只能建立一个角色进入游戏。在完成新手任务后，才可使用MCC**控制多个角色**。

2.道具师只有在空手状态下使用恢复姿态才能**自动加血**。如果装备了匕首或使用其他姿态，则必须手动加血。

3.要想**学习新的姿态**必须去职业商人那里买书，各大主城都有出售。

4.建立第一个角色前会要求你输入**家族名**，类似于“姓”。如你的家族名为“卓越”，角色名为“战士”，那么游戏中即为“战士·卓越”。家族名可更换，但要删除所有角色，所以选择家族名时一定要慎重。

5.游戏设置（Ctrl+O）中可选择**显示玩家和怪物的数量**，在游戏初期人山人海的时候可以适当调低显示的人数。

6.50级之前角色死亡后可以**自动复活**，只需等待一段时间即可。

7.使用Alt+Q可在任何地图的非战斗状态下返回人物选择大厅，然后选择新的队伍**快速回城**。

8.**合理使用传送点。**GE的传送点可送你到你没有去过的地图，所以合理使用传送点可以省去很多时间。P





《童年Online》是首款以童年时光为蓝本创作的网络游戏。游戏中的主要角色全部采用可爱的孩子形象，方便的纸娃娃系统为玩家提供了数百套华丽的服饰，可大大提升你的游戏乐趣。随着《童年Online》全新时装的推出，大家的衣着装饰也鲜亮了起来。

■北京 跳水抓鱼的猫

儿时偶像，今日时装

还记得儿时动漫中最经典的那些人物么？内裤反穿的超人、戴黑眼罩的佐罗、披着斗篷的蝙蝠侠、金光灿灿的圣斗士，当然还有会72变的孙悟空……不知你有没有发现，他们有一个共同的特点，那就是华丽的变身。我们当初最羡慕的变身能力可以在《童年Online》中实现，只要轻点按键，玩家就可在两套不同服装（战斗装和特别时装）间切换。

童年Online
●制作：海之童　●运营：海之童
●游戏状态：6月29日不删档封测
●官方网站：http://www.52tn.cn

经典"时装"知多少

记忆中总有些特别值得回忆的服装，不管是节日的礼服、童话故事里漂亮的裙子、动漫中的超现实服装，还是你小时候过年时穿过的新衣服，都有可能在《童年Online》的时装区里见到。

是的，在以童趣感人的网络游戏《童年Online》里，时装区里的款式可谓琳琅满目，花样繁多。

游戏的换装目前有三大类：经典童装、梦幻套装以及浪漫怀旧礼服。这些服装的样式笔者将在下文中为大家着重介绍，大家可以看看那一款你最喜欢。相信各位玩家得到它们并没有什么难度。



公主裙

小女孩的最爱。这种公主裙长度及膝，下摆慢慢散开，裙外有一层雪纺，裙身上有无数的蕾丝。采用欧式宫廷的奢华风格设计，高贵、奢华、雍容、雅致，不愧有完美的公主风范。



中式礼服

古代把婚礼叫做『小登科』，因此男女的礼服要喜庆、庄重。男子要打扮得庄重、正式，新娘要着红衣，上绣吉祥凤鸾的图案。有了这套精美礼服，不知道是不是仅仅是个摆设——游戏中是否也有结婚功能呢？



西式婚纱

与中式结婚礼服的庄重不同，西式婚纱带有浓浓的浪漫气息。镂空的蕾丝花边，缀有小碎花的透明褶皱，都是浪漫风格婚纱的完美体现。西式婚纱是情侣玩家必备的极品时装，如果你们情投意合，就赶快置办一套吧。



水手服

水手服起源于早期英国海军的服装，后来在英国国内作为儿童服装流行。由于英国海军是世界最先进的海军之一，所以各国都纷纷效仿，现在则多作为学校校服。穿水手服的男生可是很帅气的哦。



牛仔装

19世纪，工人们因为工作需要，选择了坚固耐穿的帆布制作裤子。到今天，牛仔装成了很多人不可缺少的休闲服。



十二星座套装

《圣斗士星矢》里的华丽黄金圣衣最能抓住观众的眼球，不但结合各星座特点设计，且造型华丽高贵。在《童年Online》中，也有十二星座套装达到了这样华丽的效果。

天使装

传统的天使形象都是头顶上方有光环，背后长有翅膀，是纯洁的象征。游戏中梦幻般的天使套装将作为顶级装备出现，想必十分珍稀。



齐天大圣装

说到中国古典神话中的人物，孙悟空的受欢迎程度绝对可排在第一位。游戏中的造型和人们想象中的齐天大圣相去不远，且不管你是什么样的身材都能过一把当猴哥的瘾。



南瓜服

西方国家的万圣节上，最必不可少的道具就是大南瓜。这时，就穿一套可爱的南瓜服出来『吓』人吧。



书生褂子

古代书生的马褂，象征着自己的学识和身份，一股『之乎者也』的味道。《童年Online》中的书生褂子就是最古典的青衣长袍，戴上瓜皮帽，手拿纸扇做一回『酸秀才』，别是英俊潇洒。

中式旗袍

旗袍是最时尚最受欢迎的中式传统服装了，《童年Online》中的时装区里也推出了各种花色的中式旗袍可供挑选。穿上漂亮性感的旗袍和青衣长袍的书生来张合影，也是别有一番风味。



视频、交友、回合制
《生肖传说》封测第一印象

《生肖传说》是金酷游戏自主研发的回合制视频网游。自从年初公布了游戏的相关消息，到年底终于开始了小范围测试。华丽的画面、漂亮的人物造型、具有中国特色的十二生肖设置都是它的特别之处。笔者也从游戏的测试中得到了第一手的资料。

■上海 滨滨

造型可爱的生肖宠物

宠物一直以来是回合制网游中必不可少的元素，同样也是玩家们升级打怪的好帮手。《生肖传说》中也遵循这样的基本设定，但不同于生肖人物的靓丽，生肖宠物虽然也是按照十二生肖设计，但它们的造型就更偏向可爱一类，让人一眼看上去就忍不住多看几眼，原本让人害怕的鼠和蛇也被设计得憨态可掬。据说，目前我们看到的这些可爱宝宝只是宠物的初级形态，而宠物的进阶发展目前还在开发当中。

今后，每种宠物在进阶时会有两个发展方向，形象也会发生翻天覆地的变化，而属性和技能也会变得更强大。而它们的发展则和星座有关。

可以说，游戏中的星座是东方十二生肖与西方十二星座相结合的产物，两者的融合创造出了《生肖传说》独有的生肖星座系统。


▲ 登录界面很古朴

▼ 第一次接任务



《生肖传说》的独有特色


▲ 丰富的表情

▼ 笔者的第一个宠物



每位玩家在建立角色时都被要求设定好星座，每月系统根据玩家的生肖角色和星座赋予角色本月的运势，其中包括：整体运势、金钱运、恋爱运、健康运，幸运数字、幸运颜色及幸运配饰。看起来，等级提升之后，这些属性对玩家的影响也会越来越大。

游戏中一个很讨巧的功能就是速配。那些想快速寻找到自己另一半的家伙，只要把要求提交给特殊NPC——红娘，她就会根据你的要求以及你的生肖和星座进行选择，最终，把符合要求的另一半介绍给你。

在《生肖传说》中，当一名拥有“凝神归元牌”的玩家杀死部分特殊怪物后，就有一定几率得到它们的“凝心魄”。这样在战斗中，有足够怒气值的玩家使用“凝心魄”就可以幻化成怪物，并拥有怪物的特殊属性和技能，看起来可是很风光的！



生肖传说 ●制作：金酷软件 ●运营：鸿利数码 ●游戏状态：11月18日封测
●官方网站：http://www.12ha.com

《如来神掌》高级绚丽技能揭秘

随着3D回合制网游《如来神掌》正式公测，更多高等级的内容次第开放，玩家也有了充裕的时间把角色练到更高级别。公测版《如来神掌》让玩家一窥高级技能的愿望得到了充分满足，不但技能特效绚丽夺目，而且效果也更加强大和实用。

■上海 Lulu

魑魅魍魉，幽冥慑人霸气凶残


▲ 好绚丽的蜘蛛丝……


▼ 一身好装备

《如来神掌》的角色技能是根据所加入的门派不同而各异的，人、鬼、仙3族技能各有特色。鬼族白骨教的许多高级进攻技能需要变身才能施展，变身会使角色成为一个全身闪着幽冥绿光、龇牙咧嘴的地狱恶魔，光形象上就会让对手退避三舍；而单体连击技能“旋风斩”，则是非常高效的终结技。三绝观的招牌技能是封魔攻和封物攻，尤其是“蛇打雾”这个封物攻技能，对战中绝对恐怖至极。此外，“天残蚀日”和“天残缺月”，专门用来吸取对手的气血和魔法，并转换到自己的身上；发动时日月褪色，气氛足够阴郁。很多时候，鬼族就是作为一个强悍的战士存在的。作为一个非常受玩家欢迎的种族，其技能十分强悍。如果不是如此，恐怕选择入“鬼门”的玩家也会大大减少吧。

英雄无敌，五岳惊爆豪气盖天

以人族双飞堡的单体连击技能“惊雷爆五岳”为例，其效果为连续攻击目标2～5次，随连击次数增加有额外伤害。技能施展时角色腾空而起，双手在空中握刀大力劈下；敌人被气势所震慑，只能眼睁睁地等待被击中而无法动弹，绝对气势恢弘。万药庄虽是以治病救人为己任，但魔法效果依然绚丽多彩，给那些舍己为人的白衣病者最炫的形象。全体医疗法术“泽被苍生”能恢复所有队友的气血，而增益法术“六箭碎天灵”则能使所有队友一定回合内提高己方的物理和法术必杀率。可以说，这些技能极大提高了正道人士的生存能力。

很多游戏中的人族技能总是设计得十分中庸，其目的是为了突出其他种族，但这样会让很多玩家选择时觉得无所适从。而游戏摒弃了这个不成文的潜规则，把三大种族技能做得一样出色和极具有可玩性。


▲ 这是什么技能在发动?


▼ 这正是“黑龙啸天吞日月”

神之领域，灵气十足大义凛然

仙族门派正一道的技能变化多元，附带各种效果，其群体法术“黑龙啸天吞日月”可同时攻击5个目标。发出时飞龙在天，气吞山河，犹如一条封印已久的黑龙重出江湖，高高跃起，积蓄着满腔怒火向对手怒吼而去。作为仙族的高级魔法，的确霸气十足。龙华寺本来讲究的就是法术攻击，在所有的门派中他们的法攻是最强悍的。“佛法无边”是一招非常强大的攻击法术，一定几率令目标或自身产生麻痹状态，且可以攻击多人。招数使出时神佛来助，光芒万丈，犹如借用了所有神灵的法力，气势磅礴。

仙族作为一个充满神秘气息的种族，无论是从外表还是内在都透射出一股灵性。由于种族优势明显，他们的法术招式依旧会是众多玩家日后追逐的焦点。


▲ 好阴森的地方


▼ 惊雷爆五岳真的很爽

公测亮点：找到最适合的召唤兽

《如来神掌》的召唤兽共分植物、动物、妖精、鬼魂和魔灵五大类。游戏中各类召唤兽各有特色，如植物型召唤兽的优势是敏高血高，持久作战能力比较强，法术攻击和物理攻击适中，比较适合练级。动物系召唤兽的优势是物攻物防高，是战士型的召唤兽；对于喜欢PK的玩家，带一个这样的召唤兽肯定也能所向披靡。妖精类的召唤兽在防御力和气血上优势比动物系更加明显，法术攻击也较强，不过要是法师携带的话，那绝对是肉盾的绝佳选择。鬼魂类的召唤兽拥有所有召唤兽中相对较好的属性，各数值都较平均，因此玩家可多抓一些从中挑选出最合适自己的。魔灵系的召唤兽属于真正的法系召唤兽，法术攻击十分强大，对喜欢华丽魔法的玩家来说是最适合的。P


▲ 漂亮的召唤兽

如来神掌
- 制作：游戏米果 ●运营：游戏米果
- 游戏状态：10月18日公测
- 官方网站：http://www.rulaionline.com



头条 史玉柱的成功是耻辱？“内部邮件”挑战巨人网络

特约通讯员破破报道 据报道，蓝港在线的创始人王峰，于11月1日向全体员工发出了一封题为《史玉柱的成功是中国游戏行业的耻辱》的内部邮件。邮件中，王峰分析了史玉柱成功的原因，并认为整个游戏业应该知耻而后勇。他将史玉柱列为蓝港未来最大的对手。

据悉，这封邮件中写道：“缺乏创新，依然是国产游戏行业的重大症结。史玉柱比我们很多人入行晚，毕竟我们在游戏行业起步的时候，他还在制造脑白金的市场神话。在史玉柱出现以前，网络游戏行业的确一直没有什么新人出现。这样朝气蓬勃的行业缺乏的竟然是创新，令我们唏嘘行业无人。”王峰在信件最后写道：“知耻而后勇，如果有一天，蓝港在线的兄弟们上来的时候，我还是会相信，除了完美时空的池宇峰，史玉柱就是我们最大的竞争对手。”


▲《征途》的模式为现在许多厂商所效仿，大家对史老板不再苛责

不管外界怎么评论，11月1日，史玉柱的巨人网络（原征途网络）在纽约证券交易所上市，发行价为15.5美元，开盘价18.25美元，融资10.45亿美元。据称，加上史玉柱持有的股票和其他财产，一夜之间他拥有了近500亿元人民币的身价。11月1日这天，史玉柱一如既往地以另类姿态现身，穿运动服出现在纽约交易所。史玉柱自己承认，“我穿运动服来，当地人都觉得奇怪”。据说纽交所可能是第一次让不穿西服的人进来，还为此事办了一个特批。或许，特立独行的史玉柱真的比循规蹈矩的其他运营商高明吧。P


▲《巨人》是个什么样的游戏很多人未必清楚，但都知道里面可以练“女特务”

焦点 趣味第一发红包 “纸客”台前人如潮

特约通讯员茕茕报道 ChinaJoy期间，将广告铺遍龙阳路地铁站的趣味第一又出新招了。在10月底举行的网博会上，趣味第一展台为了宣传其“年度最有创意网游”想出了一个派发现金红包的“大手笔”，吸引了众多观众在该公司展台前排起了长队。


▲观众把这里围了个水泄不通，领红包的真是不分长幼，人人争先

据笔者现场目击，网博会期间，趣味第一每天要派发红包3次，包括抽奖在内，据称总额超过万元。此次派发的现金红包对领取者没有任何要求，也不限制领取次数，就像大家在其他展台前领纪念品一样，属于“手到擒来”。因此，几乎每个时段趣味第一的展台前都显得人潮滚滚。而很多观众在领取红包之后，也不忘“再捞一笔”，迅速回到队伍的最后端重新排队领取。据拿到了红包的观众介绍，他们领到的红包中，现金数目都是随机的。从最低的5元开始，有10元、20元等不同数目，甚至还有个别观众中了100元的“头彩”。因此，虽然趣味第一在本次展会上的展台不在最显要的位置，面积也不算很大，但凭借此举还是吸引了玩家眼球，惹得临近展台也不得不在“红包时段”向趣味第一表示“抗议”。而尝到甜头的观众则表示“以后发红包我还来……”P

新作 《水浒Q传》新功能 跨服竞技成可能

特约通讯员米粒报道 金山的《春秋Q传》步入正轨之后，其运营的另一款网络游戏《水浒Q传》也迎来了新版本。这次“史上最大规模的新玩法集体上线”，包括“跨服竞技场”等众多功能，定于11月9日开放新功能公测。

这次更新的重头戏——跨服竞技场，是不同区服之间举行的万人赛。比较吸引人的是每天都产生日冠军，每月还将举行一次大规模的服务器对抗赛，根据比武积分不同，奖励特色奖品。同一游戏分区服务器里所有达到35级的玩家，都可以到各自游戏世界里的应天府找NPC“文武校尉”报名，由系统自动配对实现跨服竞技。与此同时，游戏活动也逐渐增加，预计新版中拥有至少60种日常活动，力争不让玩家无事可做。此外，最吸引人的内容就是针对高手开放的高级别区域。如新的装备体验、强化系统，70级的回合制副本，转生系统，108好汉外观房屋，凤凰套装及召唤兽等。P


▲《水浒Q传》的大动作和《春秋Q传》相呼应，金山的Q版战略算是初具规模了

中国互联网向何处去？如今这已经不是一个问题，答案已经在近年来的各种行为中清晰地展现了出来：向着能赚钱的方向去。诸多互联网企业一拨又一拨的上市浪潮，证明了中国互联网行业的强大生命力和盈利前景。不过在滚滚的金钱大潮背后，互联网对社会各阶层群体，特别是青少年群体的负面作用，也无法掩饰地凸现出来。即使很多人出于各种理由并不希望这个事实被人注意到，但如何平衡经济效益和社会责任这个命题，已经不可避免地摆在了中国互联网行业的从业者和决策者面前。

把握明天

——第五届中国国际网络文化博览会纵览

■本刊记者 冰河小虾

主题：新技术、新文化、新生活

10月25日，第五届中国国际网络文化博览会在北京展览馆隆重开幕。文化部副部长孟晓驷和信息产业部副部长蒋耀平分别代表主办单位在开幕式上致辞，明确提出了本届网博会的主题理念，那就是“为网络注入文化的灵魂、为文化插上网络的翅膀”，以“新技术、新文化、新生活”为主题思想，目的是在展示中国互联网丰富多彩的应用内容的同时，提倡“健康互联网”的新时代特色，打造“和谐、健康、有趣”的绿色互联网。10月28日上午，文化部党组书记、副部长于幼军在文化部文化市场司司长刘玉珠和副司长张新建、文化部文化市场发展中心主任梁钢等领导的陪同下参观了本次展会，对网博会的意义和内容各界领导都给予了肯定。

作为一年一度的中国互联网应用内容展示会，本次展会的热点自然是近些年来兴旺发达的网络游戏产业。除了盛大、网易等老牌网络游戏厂商，巨人、完美时空、网龙等新近登陆海外证券市场的企业同样展示了自身的技术和应用特色。除了网络游戏内容之外，本次展会还汇聚了以3G电信技术为重点的内容丰富的展示活动，原创及民族动漫娱乐产品、网络音乐视频等也是展会上的一大亮点。展会上的文化活动依旧比较丰富，同期进行的活动有网络音乐总决赛及广场演出、Cosplay大赛决赛演出、“读写中国”网络文学经典盛会朗诵表演等。



出席网博会开幕式的领导显示了对这次展会的重视

游戏展台前永远是这样人潮涌动



多元化的网络文化展示



去年的征途网络，今年的巨人网络

在展会现场，由于本次展会不再对外售票，观众来到北京展览馆可以直接入场参观，因此周六、周日两天的观众数量创下了网博会历史上的新高。在这当中，游戏玩家具有很大的数量。此次展会，索尼一贯地在场内搭起了巨大的新游戏演示区，展示多款即将在PS3上推出的重磅大作。据记者的观察，以《鬼泣4》和《胜利十一人2008》试玩区的人数最多。玩家在试玩了游戏和体验了PS3的新手柄之后，大多对次世代主机赞不绝口。但对中国玩家来说，高昂的价格还是让大多人处于观望态度。在第九城市展台，记者还看到了颇受瞩目的网络游戏《FIFA Online 2》。这款游戏即将由九城的全资子公司北京九京时代正式运营，并可能于岁末年初展开小范围测试。总的来看，各大网游运营商此次展出的新游戏并不是很多，厂商很多还停留在招贴画阶段，如盛大网络的《鬼吹灯Online》就没更多实际的展示。


盛大网络的《鬼吹灯Online》招贴画，但没有进一步展示

展会期间，网博会秘书处于26日、27日举办为期两天的论坛及会议。包括以“网络文化建设与创新发展”为主题的《网络文化发展高峰论坛》、以“创建绿色网络、创意网络、和谐网络”为主题的《中国青少年网络发展论坛》，及以“网吧增值及广告业务趋势分析”为主题的《中国网吧产业与网络文化发展论坛》和

“网吧整体内容提升”为主题的《2007第二届网吧产业发展大会》等4个主论坛。其中的《网络文化发展高峰论坛》成为各界瞩目的焦点。会上，众多嘉宾纷纷就网络文化的创新与发展、建设与管理，绿色网络，网络环境等方面做了深刻的探讨和研究。中国青少年社会服务中心主任李文革和北京师范大学教授沈绮云，对网络游戏在青少年中的利弊进行了分析，并对解决好“网瘾”、文化侵蚀等问题作了解答和提出了建议。


索尼试玩区提供的不是PES2008，而是WE2008的试玩版

天联世纪的《街头篮球》挑战赛是个很独特的展区



网博会印象

本届网博会与往届展会相比，清晰地表现出了以下的特点：

1.展场规模和展位数量扩大。去年网博会的总面积是25 000平米，今年达到3万多。参展商除了众多历届参加网博会的企业，也包括中南网络、网元网、趣味第一、雷穹科技等新参展的企业。直接参加网博会展示的企业有87家，间接参与和开展网博会相关活动的企业有220多家，参与网博会前期主题活动人员达28万人次，本届博览会参观人数约达15万人。

2.参展质量提高。参展的企业首先要通过资格认证。在开展之前，首先由组委会从参展厂商资质和参展内容两方面对商家进行审核，其次由文化部市场司对其资质和内容进行二次把关，目的在于确保网博会内容积极健康，规模、规格符合要求，客观上提升和保证了参展企业的参展质量。

3.产业结构完善。前几届网博会上，网游厂商可谓一枝独秀。今年展会对网游厂商的数量和规模都相应进行了调整，着重于汇集应用技术展示、网络新文化展示和数字新生活展示。除此之外，原创及民族动漫娱乐产品、网络音乐、网络视频等产品也出现在展会上，极大丰富了网博会的展示内容，在展现网络文化产业整体格局上、结构上也有了很大的突破和完善。

4.政府部门的重视与引导性更突出。本届网博会不仅重于展示，更强调对整个网络文化发展的引导作用。大会的论坛紧紧围绕胡锦涛同志关于网络文化建设与发展的讲话，围绕网络文化“创新与发展”“建设与管理”展开讨论。体现了网博会成为企业与政府沟通的桥梁和政府推动各项工程的平台，以达到真正意义上的网络文化国际发展和社会和谐的目标。在网博会被列入“十一五”计划重点扶持项目之一后，主办单位的领导也十分重视展会的举办。来自政府部门的重视，在今年的网博会开幕式上也清晰地体现出来。

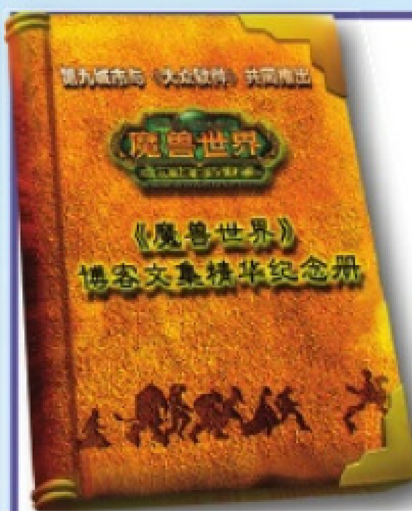
5.关注点侧重于青少年网络文化建设。网博会专门举办了中国青少年网络文化发展高峰论坛，针对我国青少年所占网民的比重已经越来越大，青少年网络文化建设和管理成为本届网博会的关注点。除了专门的论坛，在展览展示方面也重点突出了绿色网络文化服务建设，共青团中央的“绿色上网工程”“我们的文明”等内容都在主要场地展示。



展会后不久就传出SE中国解散的消息

以上诸多特点使本届网博会成为网络文化时代人们了解技术新领域、领略文化新形态的渠道。以一个游戏媒体的视角来看，我们常常以上海的ChinaJoy展会与网博会进行比较。事实上，这两大展会的内容、侧重点和展示目的各不相同。在以网络文化为重点的展示中，网博会兼收并蓄，除了我们所关注的游戏业之外，也展示了动漫等产业新的发展，这也是每年金秋的网博会所独有的特点。

但对一个年轻的展会来说，其中一些令人不快的中国特色还是存在的。在现场，拥挤的人流和各路厂商嘈杂的音乐声成了两大风景。不仅音响的分贝数一个赛过一个，还有临近的两个展台在各自举办玩家活动时互相拆台的现象。对于展会的主办者来说，如何更好地向国外展会学习，给参观者创造更优越的展场环境是一个重要的课题。此外，个别参展商也存在出工不出力的现象。有的小展位上只有一两个人看守，甚至连基本的宣传资料都未准备，自然不会起到参展的作用了。但是，不管怎么说，此次展会参展商的多元化还是令人惊喜。可以说，网博会在历经5届之后，逐渐发展成了一个横跨信息产业和文化产业的盛会，这也更好地服务于大会的宗旨之一：开展国际网络文化交流，推动民族原创网络文化产品走向世界。



10月26日，在网博会的第九城市展台，第九城市联合《大众软件》杂志共同宣布，将推出一本汇集《魔兽世界》玩家心情感悟的《感动艾泽拉斯——〈魔兽世界〉博客文集精华纪念册》，并将发行本次博客文集的相关收入捐献给慈善事业。第九城市副总裁沈国定以及《大众软件》执行主编王晨出席了新书发布仪式。

这本博客文集是以第九城市与新浪联合举办的“首届《魔兽世界》博客大赛”为基本内容编写的。编撰者从此次征文最受欢迎的400篇博文中，精选了100篇左右获奖作品汇集成文，力图让这本文集成为所有征文作者以及广大《魔兽世界》玩家的永恒纪念。

第九城市副总裁沈国定表示，用博客让玩家“找回曾经的记忆”是一次成功的策划，与《大众软件》推出的这本文集则是对此次活动的完美总结。博客文集的相关收入将捐献给慈善事业，这也显示了第九城市作为一个负责任的游戏运营商对社会的关注和回馈社会的决心。《大众软件》执行主编王晨表示，文集的推出显示了第九城市对广大《魔兽世界》玩家的重视以及《大众软件》作为主流游戏媒体对当前游戏热点的关注，《大众软件》与第九城市的合作将顺畅地持续下去。


九城副总裁沈国定（右二）与《大众软件》执行主编王晨（左一）共同揭晓文集的封面

最后，双方共同为博客文集的封面书影揭幕。文集将与《大众软件》2007年第三季度合订本共同发行。





你可以选择

□山西坏香橙

编者按：《星际争霸2》预告发布了，PJ在WCG2007总决赛冲到了世界第二，玩家们终于把目光从无穷无尽的WoW中拉出来，重新回到暴雪赖以发家的RTS游戏上。RTS游戏究竟以竞技性为重还是娱乐性为重的问题，这时候答案已经十分明显，现在再选择刊登一篇向暴雪游戏开火的文章，显得有那么一点不合时宜——事实上这种做法的确很冒风险。在本刊21期某文章里提到Falcom时仅仅是用了“小厂商”一词，于是在一些论坛里就有Falcom Fans愤怒地表示：“我再也不买大软了！”Falcom如此，何况早已高踞神坛、受万众膜拜的Blizzard？本文作者在对我压了他的稿子相当久之后才发表时也大度地表示：“我理解，媒体总是优先选择主流观点的文章。”不过我必须申明，“锋利的盾”是一片自由的园地，这里欢迎发出不同的声音，而非仅仅是主流的声音。唯一的判断标准，是你的声音是否有理、有力。是赞是驳，欢迎来信讨论，yangli@popsoft.com.cn敬候。

一



嘴咬雪茄的“悍匪”芬得利·泰楚斯·J

你坐在电脑前，嘴角绷直，眉头紧锁，手指痉挛般地掠过键盘。面前的显示器上，一队武装得像个锅炉似的动力步兵正在徒劳地用小刀切割老家里一辆敌军水柜式坦克。不远处，一大群身着标准陆军制服的小兵正在一名黑衣军官的督战下疯狂向基地扫射着。只见画面上战火连天，激光与硝烟齐飞，电锯共枪刺一色。形势一片糟糕，要被推了。

“废。”在你按遍了键盘上的每一个键试图让这一队穿动力装甲的笨蛋解散队伍好进行单个微操以对抗来犯之敌的举动彻底泡汤之后，面对一片狼藉的基地、弥散的硝烟与肮脏的贴图你带着几分不爽毫不犹豫地退出了游戏。

回到桌面后，你点开了一个AVI文件图标。高清晰的CG画面出现了：嘴咬雪茄的悍匪芬得利·泰楚斯·J大大咧咧地登上工程平台，目中无人，自命不凡。脚镣解除，伺服机械臂从四周围拢而来，挟着一块块流光溢彩的动力装甲组件开始在惯犯身上铆焊钉螺一条龙服务。少顷，装配完毕的陆战队员身披落漆斑斑却依旧光彩照人的动力装甲，打开面罩，曰：Hell，It's about time。

二

即使是若干年之后的今日，我依旧对第一次目睹《星际争霸》游戏画面时的感受记忆犹新：一小队蓝色的机枪兵被空投到一个虫族分基地进行偷袭，很简单的桥段。但在当时习惯了《命令与征服》像素画面风格的我眼中完全就是另一番景象：精致大气的BGM之间，金属感十足的运输机与机枪兵在紫色的黏液地面包围下看上去是那么无助，吞吐的舌刺，蠕动的生体建筑和鼓动嗉囊喷射骨刺与酸液的刺蛇瞬间消灭了一半以上的陆战队员，剩余红血的炮灰急忙逃回正在承受骨刺与菌团洗礼的运输船上仓皇离去。幼时的记忆如果不被时间抹消，则往往会成为终身的印记。很明显，《星际争霸》这部伟大的游戏成功地在我大脑皮层上留下了深深的烙印。


在《星际争霸2》的预告中，人类新的英雄出现了

2007年5月19日，作为20世纪里程碑式即时战略游戏之一的《星际争霸》终于发布了续作的消息。自然，全球RTS爱好者立刻就此展开了激烈的讨论。从玩家角度来讲，那句“暴雪出品，必属精品”并不是夸夸其谈的广告宣


粗糙沉重与光鲜亮丽


德国战锤爱好者Inquisitor Hein DIY的Warlord泰坦（一种几乎仅存在于《战锤40K》设定背景中的战略兵器），注意这个大块头的尺寸

传，暴雪的作品都有上手简单但精通不易，经得起玩法上的挖掘与研究的特点。如今的暴雪犹如当初壮年时的Westwood，俨然一派电脑游戏业领头羊的姿态。其下的无数Fans之赞美声更是一日不绝，仿佛暴雪领军天下已是现实一般。

现实真是如此吗？

心理学常识上有“光环效应”这么个概念。简单地来说就是爱屋及乌，即在某物品的某些特性给人以好印象的影响下使得观察者对这个物品的其他特性也给予好评。从RTS的发展来看，1998年发布的《星际争霸》的确给即时战略这个发展正陷入瓶颈期的游戏类型注入了不少活力：个性差异极大的种族兵种设定，几乎彻底量化的战略数据，多如牛毛的细节彩蛋以及通过补丁不断完善到几至完美的平衡性，无一不给当时陷入开发泥泞的RTS设计师提供了充足的启示。很自然的，借鉴与模仿作接二连三出现在市场上，良莠不齐的“SC Like”很快接过了“C&C Like”的风头，成为当时即时战略游戏设计思想的主流。

这看上去的确很美，不是吗？任何事物、任何特征都具有两面性。在完全把游戏数值量化以便进行周密战术部署的同时，RTS所模拟的战争概念中相当重要的一点——随机性，或者引申拓展一下，真实性亦被大大削弱。或许不会冲锋中开火的步兵与无法碾压小单位的坦克在“星际”Fans口中会以“游戏就是游戏，平衡才是第一”为理由搪塞过去，但当画面中出现连对最基本的Marine进行常规攻击都不可能一击毙命的战列舰，与能被一颗小小的干扰弹彻底瘫痪的母舰时，那猎猎作响的“平衡”的大旗间分明充斥着无数蝇头小字：荒诞。

或许游戏就是游戏，不可能在细节上要求过多。但为了平衡性或者干脆一点，规则化简明化的竞技性，而要在真实性上作出如此荒谬的牺牲——这一切真的值得吗？

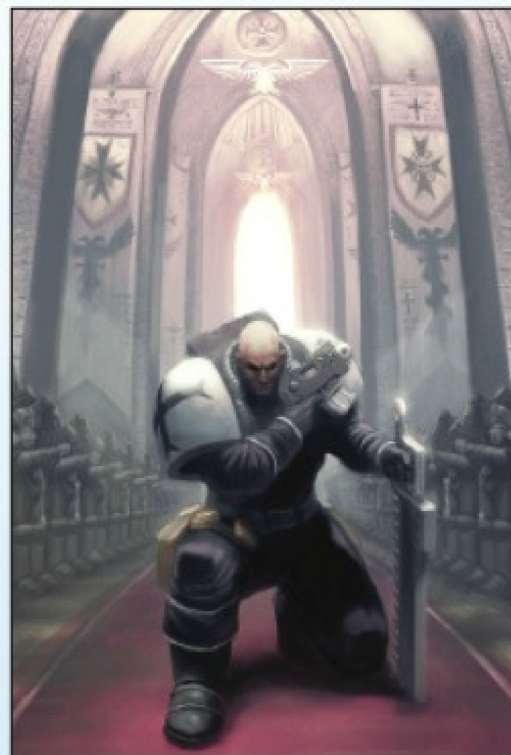


20XX年

“中央电视台，中央电子竞技电视台，各位观众晚上好，我们是在北京为您现场直播20XX年WCG总决赛RTS组首场比赛，由韩国著名战栗流选手Hssss迎战中国稳健派选手YELLOW-ORANGE，对阵双方分别来自首尔与北京，属于自由选手。”随着一声铃响，鏖战正式开始！


鹅肝酱与酸黄瓜的画面差别

场下欢声雷动。观战用大屏幕渐渐亮起：只见宽阔的弧形银幕上出现一幅奇妙的画面：藏青色的背景下，一簇流光溢彩的球体簇拥在画面中央的一支扁平圆柱体旁边，不远的旁边还有两个立方体闪耀着醒目的光芒。一支指针飞快地框起了小球，顺势在两块立方体上一阵疾点。立刻，所有的小球同时以准确的步调分别向两个立方体移去，随着接触，画面左上角的两个数字开始缓慢增长起来。


宗教色彩是战锤文化的最大特点之一

随着数字的增长与指针的移动以及杂乱的键盘敲击，更多的球体不断从圆柱中顺次登场，在高高在上的指针导引下有条不紊地开始采集更多数字，探索漆黑的未知区域与建造更多直径不一的圆柱体以生产各种颜色尺寸标记不同的新球体。时间一分一秒地流逝着，终于，一队巡逻的红色标有M字样球体与一队蓝色标有M符号的圆球相遇了，短兵相接，冲突一触即发——如果你把一条条连接在红蓝色球体间的白色细线也叫战火的话，这两个状语倒也恰当；选手席上的键盘敲击声陡然由小桥流水化作了惊涛骇浪，由于移动状态下不能发起攻击，屏幕上两路圆球不停地改变着自己的坐标并不时停顿试图利用对方移动不能反击的间隙发起进攻。台下一干观众无不屏息静坐，全神贯注地瞻仰着荧屏上的激烈战况——一场乍看上去与弹子球比赛大同小异的把戏。

有这么一个笑话如是说：即便把《星际争霸》的所有单位、建筑与地图资源等等的数据全数保留，模型统统化成3DS MAX里的那个示范用的茶壶，那这个游戏依旧叫《星际争霸》——因为两部游戏的本质并无二样。换句话说，一个Terran的Marine在玩家眼里仅仅是个造价50、攻击力5并有40点HP等属性的“东西”而已，至于这个东西是个身穿动力装甲手持高斯枪名叫芬得利·泰楚斯·J的无期徒刑重犯还是个HP40造价50攻击力5的茶壶则无关紧要，只要数据对得上便是微操依旧竞技照举。


这个就是混沌势力的大牛了，像不像Diablo？



中古战锤的印象图

尽管带有不少偏见，但这个笑话却也从另一方面揭示了《星际争霸》的游戏本质之一：一部数据彻底量化、单位彻底符号化的即时“棋牌游戏”。



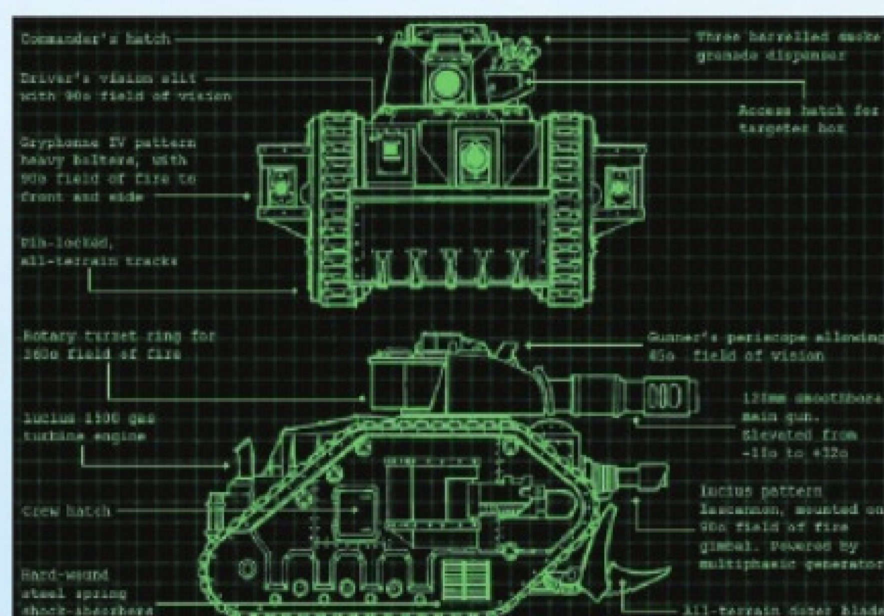
2005年末，一个很偶然的机会让我接触到了一部之前闻所未闻的即时战略游戏——《Warhammer 40K》（战锤40K）。从游戏截图上看，这部名不见经传的半新不旧之作似乎又是一个SC Like或者说Blizzard Game Like，无论是操作界面还是英雄单位的设置，甚至有些兵种在设定上都是大同小异——最直观的例子就是身穿动力装甲的Space Marine。抱着


给我高高飞起!

权当消遣的心情我安装了这部游戏，亲手一试才知方才的主观臆断错得一塌糊涂：尽管同样是屏幕下方控制工具栏，同样是左键选取右键移动，同样是点选建筑研发科技制造单位，同样是资源采集→制造兵力→进攻的传统流程，但在整体风格与游戏设计上，《战锤40K》彻底走上了与“星际”或者说暴雪风格游戏大相径庭的另一条路：单位的攻击属性数字不固定，但绝对无法像“魔兽3”那样有个大致推断——种类繁多且全凭经验判定的护甲种类直接影响着实际伤害结果，不同地形下拥有不同的掩蔽效应，以及最关键的非100%命中率设定，都直接造成了无法在数值上全面掌控战势的局面。更要命的是大多数单位都不再是一身猛胆的死士，量化的士气变成了比HP与攻击力更能左右战局的因素——士气崩溃的单位不仅命中率大跌，被命中率与被伤害值也被猛提一个档次，唯一的优势是移动速度见长，逃起命来个个脚底抹油狼狈不堪——不确定因素是如此之多，以至于这部游戏干脆采用了小队单位制——制造出的非英雄步兵单位大多无法解散为单一个体的固定小队，移动与指向攻击时视为一个整体，传统意义上的微操彻底失去了意义。还没完，移动中可射击的暴雪流游戏大忌亦被毫不留情地撤去，这下倒好，连Hit&Run也一并被干脆割掉，虽然不是所有武器都能移动中射击并且移动状态下命中率要大打折扣，但实际操作中妄想用放风筝的老法子干掉敌人纯粹是痴心妄想。

随着游戏的深入，更多的亮点接二连三出现在电脑前的我眼中。在训练完一队星际陆战队员并把小队人数加满之后，我点选起无所事事半晌的英雄单位舰队司令官框起小队一起出门找敌人消遣，出门不久即大有斩获：一队手持土枪挥着利斧的绿皮蛮子冷不丁从侧边黑雾中冲将出来，骂骂咧咧把跑在旁边的舰队司令给围了个严实——当时我真感到小队化单位的优越性是如此明显，团粒状的行进队形裹起人来就是比一字长蛇阵来得方便。还没等我感叹完并想出让舰队司令脱身的办法，身陷囹圄的英雄已经轻而易举打破了包围圈潇洒解围——只见身披重甲的白头指挥官临危不惧，收起大口径无托连发冲锋枪（日后我才知道这东西叫矢弹枪），双手紧握原本持在右手的动力长剑猛力一挥，立刻有一半的绿皮蛮子在这一击下横飞而去，围城一攻既破。不待目瞪口呆的我反应过来，一路“A”至的星际陆战队小队在近敌之后纷纷收起枪支摸出匕首开始白刃战，没几下就把斧头匪帮割了个一干二净，空余下一地的绿皮尸身伴着电脑前的我一起发呆冷场。


懒人的福音——把这样的旗子升起来就有资源喽



人类常规军主战坦克Leman-Russ的线条图。这个外型军事爱好者肯定不会陌生吧

五

《战锤40K》最大特点就是绝对进攻主义的绝对发扬。这部游戏的资源系统完全不用玩家担心被空投屠农，因为这里压根就没有矿场水晶黄金草莓之类的传统RTS资源——取而代之的是电力与战备点数：电力只要建造发电机即可获得；要赚战备点数则只消派出一小队人马将地图上分布的战略位置占领下来即可，无须留守苦工农民开采战备点数便会自动汇至玩家账上。若怕无人看守而被歹人夺去位置断却财路，也可派建筑工在占领好的战略位置上修建监听哨一类的设施——这些设施既可防止财源直接被掠亦可升级成具备一定火力的防御工事，让前来摸包者偷鸡不成反蚀把米。相比于暴雪流即时战略游戏，《战锤40K》的单位造价并非高不可攀，加上训练建造与科技研发的速度并不慢，直接造成整个游戏的运行节奏明显要快上“星际”“魔兽”不少。小队制单位是微操毒瘤不假，但一项让龟缩流捶胸顿足令进攻派怦然心动的“增援”设定足以扳回在进攻技巧上的失分：对于成员遭受折损的小队只要尚有至少一人生存，即大可稍稍后退开启增援选项消耗资源让损失的成员直接补充到小队之中，从而省却千里迢迢搬救兵的麻烦。相应于步兵单位的鲜活表现，装甲单位在这部游戏中的出演亦是有声有色：在《星际争霸》中如果一架哥利亚机甲不幸被一群Zerging团团包围便是凶多吉少，而在《战锤40K》中一架无畏机兵被一群手持利斧的绿皮蛮子包围则大可一阵猛砸乱甩打得挑衅者满地找牙——被有格斗能力的装甲单位近身攻击对于步兵而言绝对是噩梦，妄图用常规武器与之对抗是断然不可能的。不仅是机甲，在这部游戏里坦克单位的HP与装甲厚度同样也是扬眉吐气，攻城拔寨与步兵掩护者的称号终于同时实至名归——最关键的是这些单位的价格并非天文数字。毫无疑问，在如此这般大肆鼓励进攻唾弃一味防守的环境下，《战锤40K》的游戏策略是火爆异常，而在进攻细节上这部游戏做得亦是分外出众：大多数兵种同时具有远程与近身两项攻击属性——还不仅仅是数字，远程进攻时可以清楚地看到弹道与跳弹，近身后的白刃战动作花样繁多一板一眼，每每解决敌人后往往还会有极具观赏性的断末技表演上映。说实话，《战锤40K》在其他细节上——例如兵种台词、建筑点选音效等方面远不如“星际”“魔兽”精致，但单就战斗场面细节而言则不仅仅远远超过了1998年的SC初代（2D对3D，惨败合理）与2002年的War3（早生两年，败北正常），甚至刚刚推出的SC2预览相形之下也要稍逊风光——当然这也与暴雪制造的游戏风格有关，但问题又来了：《战锤40K》这大巧不工的游戏风格又是从何而来的呢？


图中哥达狂战士的斧子是最可怕的近战武器之一

六

从PC玩家的角度来看，《战锤40K》绝对是个大杂烩中的大杂烩——头戴钢盔手持外形酷似特洛依M14光线枪的炮灰步兵在黑衣高帽的督战官指挥下出门踩点探路，不留神就看见身裹动力装甲手持匕首与全面现代化外壳的精灵样种族杀得难分难解，一回头又看见从姿势到造型颇有战国时期火



一本官方小说的封面。以战锤为背景正式出版的小说、漫画与杂志为数不少，当然卖得最好的还是规则书

枪手遗风的矮子步兵冲着手持大斧五官穿环的绿皮蛮子连连开火，冷不防却被斜刺里杀来的金属骷髅步兵打得溃不成军。不光是稀奇古怪的兵种，其中使用的各种大小杀器更是花样繁多应有尽有：实弹步枪与光线枪这类大路货固然不用说，飞弹火炮自然也不会少，至于链锯、大锤权杖甚至与现实风格相差甚远的巫术都在战锤的战场上熠熠生辉，更不用提奇幻风满满的召唤大恶魔——形状就像个长了双翅膀的Diablo，更夸张的是这东西居然还真会飞……很明显，初看之下习惯写实类型游戏的玩家会被各种神父牧师主教妖法之类折腾得头昏脑涨，而奇幻背景游戏爱好者大多也要在“多铆蒸刚”味道十足的机械部队面前退避三舍——但如果真能耐住性子看下去，一幅绮丽壮阔的战争世界绘卷将展开在观望者面前。

从历史上讲，《战锤40K》并非无根之木无源之水，相反，它的世界观从20世纪80年代起就开始逐渐构成。第一版奇幻长剑魔法风格的桌面战略游戏Warhammer于1983年上市，随后在1987年推出了未来背景技术风格的Warhammer 40K。至今新版的规则书与桌面游戏用棋子依旧不断推出风靡全球，相关的周边模型小说设定集等更是数不胜数，RTS版本的Warhammer 40K只不过是周边中的小小一叶罢了。事实上即时战略游戏《战锤40K》中的许多设定，如小队化单位群组、自由搭配的武器组合、移动中射击与肉搏远程双项攻击设定都是把桌面游戏中的游戏步骤变形后搬到PC平台上而已，这也就是战锤游戏中存在无数随机数据的根本原因——尝试过桌面RPG的玩家都知道，在纸上角色扮演游戏中为了生成随机量而采用了一种简单但有效的小道具：骰子。与此类似，为了模仿真实环境下的战斗结果，桌面游戏版本的战锤游戏也使用了这种方法，无论是命中、防御还是伤害检定，以及士气判定、特殊能力施用效果甚至炮弹着弹方向检定无一不要用到骰子。当然，PC版《战锤40K》也和PC版本的《博德之门》《无冬之夜》之类相似，在基于纸上游戏规则的基础上为了适应电脑游戏的环境特点而进行了一些改进，但本质依旧不变。

另一方面，如果要深入挖掘研究背景设定等与竞技无关的戏外之题，《战锤40K》无疑是个再合适不过的目标。可以这么说，SC的故事有阴谋有爱情有忠诚有背叛有勾心斗角的腐朽官僚有荡气回肠的英雄主义，整体而言是个相当不错的游戏故事本子，却也仅仅止步于此——看过《黑暗降临之前》与《利伯蒂的远征》这两部官方背景小说的玩家都知道，无论是柯哈之子还是UED两者的戏码都挂在一个小玩意上：可以招引Zerg的能量发射器。虽说爱好者的热情可以编出无数的戏外之音——如祝佳音前辈那《勇往直前》里的强效兴奋剂与老幺前辈一样的星光中的铳梦式黑铁社会——但在这些Fans用自己的热情敲打键盘让游戏世界更加丰满的同时，心里没准也在嘀咕：怎么官方也不多给点资料设定什么的让咱动手起来也顺溜舒坦点呢？至少无能如我等末流写手当年为了一个飞龙在真空环境下的空气动力原理没少抓过头皮。如今接触了《战锤40K》，游戏之余不免好奇神经又开始作祟，上网一搜索才知此物背景世界观设定之详尽之妖孽：就拿最普通的炮灰步兵IG来说，不仅把征兵的星球、气候、人文环境与兵员特点列得洋洋洒洒，各种装备介绍更是详尽到激光步枪的电池可以用火烤的方式充电，官方甚至还煞有介事地出版过列兵手册指挥官章程督战官条例之类的玩意儿。更夸张的是不仅IG，诸多诞生时日已久的势力如Space Marine、Chaos、Eldar和ORK等无一不有诸如此类详尽到繁冗的资料设定与背景故事。所以《战锤40K》的小说才层出不穷花样繁多，作家写手根本不用担心设定不够自己凑的窘境，相反倒要小心别和官方资料相矛盾而受读者指责。总之一句话，如果SC的剧情故事设定是游戏的附加品，那游戏《战锤40K》本身就是设定故事与剧情的派生产物，两者从属关系最大区别就在这里。


装甲单位的威严！中间那台大家伙的主炮一发能干掉一队人马

七

眼下，随着SC2制作消息的确认与Demo的公布，即时战略优劣的争辩再次成为众多RTS爱好者谈论的焦点。狂热的暴雪Fans自然当仁不让地把暴雪游戏风格之外的物件统统视为异端一棒打倒，理由不外乎竞技性平衡性对于游戏而言是多么多么重要云云。且不论当今这种APM决定战局走向的风格是否符合电子竞技这个词汇的真正内涵与游戏这个概念的设计理念，单从现象上看，这种极端化的拥护行为是多么眼熟。10年前SC甫一推出时，无数习惯了Westwood坦克海大战的粗放型RTS玩家碰上暴雪这限定单位框选且人口上限寥寥的精密型RTS自然不买账。但随着时间的推移，Blizzard数据量化讲究整体调度环节平滑完整的规范游戏风格渐渐被玩家所认识了解接受，逐渐扩大爱好者人群后最终取代了Westwood单纯化游戏风格成为了主流。然而时间是流动的，人所感知的所认识的等级与水准是会提升的，量化固定的数据是RTS最终的发展方向吗？很显然答案是否定的。和C&C一样，SC所代表的游戏风格也仅仅是RTS这一游戏类型向现实化与实现化发展的一道阶梯而已，不会被碾压的小兵和毫无电磁干扰防护设备的机械单位与当年满屏幕的双管坦克一样，必将会被更真实更具有游戏性的新阶梯所承载的游戏代替。至于这道阶梯是什么，甘于进取的游戏制造者依旧在不断求索着。或许是脱胎换骨的“星际”2、3、4代甚至更多，或许是找回正确发展方向的C&C续作，也或许是完成了理想化设计的新篇RTS《战锤40K》。差异与竞争是必需的，如果没有不同的理念与争论，那玩家还会有什么选择？如果寡头代替了竞争，那游戏还会有什么发展？不，真正的玩家绝对不希望喜欢的游戏类型停止进步和升迁。他们宁愿希望看到众多厂商互相竞争研发设计技术理念的局面，而不是一家独大的僵局，因为那是一个没有前途的结局，一个僵死的终点，一个只属于战斗茶壶与痉挛手指的死寂休止符。


《战锤40K》桌面战略游戏版本规则书的一页。详细介绍了兵种装备设定



又见发哥
——评《枪神》

■ 贵州 yago

与马克思·佩恩、救世主尼奥等后辈相比，吴宇森暴力美学之灵魂人物周润发在游戏中登台亮相的时间实在是晚了点。当大家都快把那些手持一对贝雷塔92F手枪且擅长鲤鱼入水跳动作的都市英雄们遗忘时，他们的鼻祖发哥终于出现在PC显示器上。虽然姗姗来迟，但好歹是来了。《枪神》凝聚了三大人气招牌，除发哥外还有吴宇森的虎丘工作室以及著名游戏开发商Midway，对游戏玩家们来说Midway应该不用介绍了，除非你压根没听说过《真人快打》《51区》等经典名作。虎丘工作室系吴宇森与合伙人张家振于2003年创建的互动娱乐公司，该工作室以吴氏名头为战略优势，经营产品涉及游戏、电影、漫画甚至玩具。虎丘与世嘉、任天堂都曾有过紧密合作关系，《枪神》是虎丘成立伊始就启动的三大项目之一，从当时公布画面的人物造型看，主角早已既定为发哥，怎奈好事多磨，直到4年后这款游戏才在Midway的协助下得见天日。



漫画风格有余但精细不足



粗糙的画面居然出自虚幻3引擎



血战到底的发哥

发哥对国内娱乐受众的影响力远超Midway和虎丘，现今不少已过而立之年的成功人士当初无不是看发哥的枪战片长大，吴宇森在自己早期作品中为发哥精心打造的系列角色形象完全符合理想主义者的英雄梦。他永远是一位嫉恶如仇的猛男，义薄云天情深似海，对亲人朋友总有一脸春天般温暖的笑容，对坏蛋恶棍们则以密如雨点的9毫米手枪子弹招待，伤了自有美女救护，挂了身后白鸽扑腾煽情，这份轰轰烈烈的热血激情让人想想都忍不住要拍大腿喊一声过瘾。对大部分国内玩家而言，《枪神》最大的吸引力就是发哥，Midway当然明白这点，在游戏开发过程中他们曾派出特别工作组专程飞往香港为发哥提取完整3D体模和声纹样本，甚至发哥喜怒哀乐的面部表情特征也一一取样并被运用于游戏中。

为配合发哥的王者霸气，Midway重金请来赫赫有名的“虚幻3”引擎为《枪神》撑腰，可惜从实际游戏效果来看，制作者们似乎仅将这套引擎至尊的威力发挥出一半而已。高精度的质材纹理基本没看到，低分辨率下物体边缘锯齿清晰可见，简陋的系统功能菜单里居然找不到抗锯齿特效，除了分辨率就只有动态投影与动态痕迹两项，即使把分辨率升到最高仍能看到锯齿。“虚幻3”引擎号称能大幅减轻程序代码对美工人员的限制，但至少在《枪神》里笔者未能看到这一革命性改良，生硬的人物动作毫无灵动感，发哥的扑射动作永远是一模一样。另外游戏里的发哥还有一项令人无法容忍的缺陷：他不会跳跃！扑射、滑楼梯扶手、荡吊灯等特别动作都需在特定环境下才能施展，偶尔想来个原地跳是万万不能。仔细打量发哥的模样顿时恍然大悟，看看那发福的面容，慵懒的身材，整个一菊花台上的老皇爷无须版，哪里还有当年小马哥消瘦挺拔的背影？Midway的取样工作小组让玩家们看到了一个过于真实的发哥，他们肯定忘记了英雄迟暮这句老话，以为把一位天皇巨星克隆上去就能继续赢得当年的如雷掌声，殊不知发哥在娱乐圈如日中天的黄金岁月距今已十载有余。本作剧情取材的基础，由周润发与梁朝伟、黄秋生联手出演的吴氏电影《辣手神探》也已是15年前的旧作，纵然要让发哥重出江湖也应以当年扮相登场。

良品　总评 7.5

优点	发哥重现江湖，杀得痛快打得过瘾，场景损毁效果一流
缺点	关卡与游戏容量严重不成比例，重复可玩性较低
制作	Midway
发行	Midway
类型	动作
语种	英文

文化、包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.0　音效：8.0　创新：6.5　剧情：5.0

不过，当玩家开始游戏并投入战斗后，他们很快会忘记画面细节上的不足，因为这款游戏的枪战场面实在是太火爆了，120%的吴氏暴力美学风格。所有场景里的绝大多数物品都可被摧毁破坏，窗子、瓶子、桌子、椅子全都会在弹雨中碎片飞溅，油桶爆炸的视觉效果令人咋舌。损毁效果不仅被广泛用于烘托气氛，同时还有相当的战术策略意义，例如击中煤气罐能引发剧烈爆炸炸飞周围敌人，射落屋顶上的吊灯可坠下砸倒敌人，打断支撑岩石的木架可将站立一旁的坏蛋压成齑粉。游戏中大量的慢动作特写镜头更加突出了枪战激烈程度，虽说《马克思·佩恩》与《黑客帝国》游戏版里都早有了子弹时间的设定，但《枪神》却又综合了两者的长处。特殊剧情战斗模式下，枪战始终以慢镜头进行，不过发哥扮演的主角无法移动，只能左右晃动身体闪避螺旋飞来的子弹，同时以无限的弹药量向敌人疯狂还击，此情此景无不令人联想到电影《黑客帝国》里尼奥在大楼顶上闪避黑衣特工子弹攻击的桥段。



双枪齐射杀敌无数



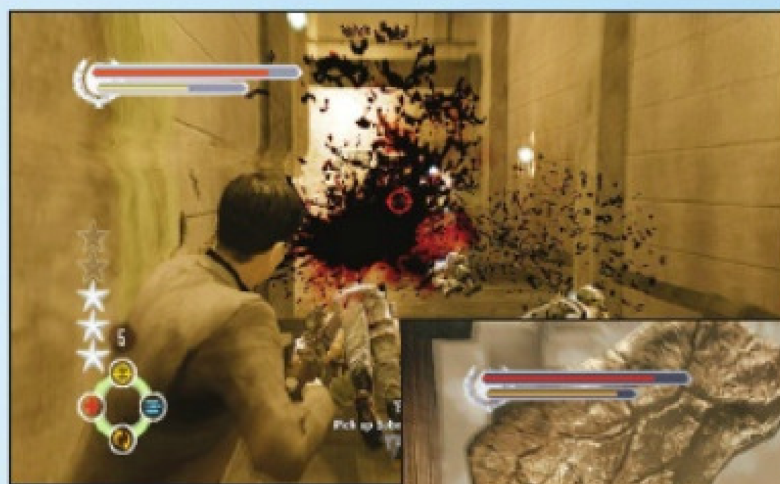
咬牙切齿的英雄



夸张的爆炸场面

普通战斗模式下发哥和马克思·佩恩一样能启动慢镜头模式杀敌。玩家单击鼠标右键就能进入子弹时间模式，这时生命值槽下的子弹时间储力槽会逐步减少，如果不再按鼠标右键将其中止，储力槽消耗殆尽则子弹时间模式自动结束。有限的储力槽显然不能每时每刻都用，因此发哥还可以借助周围场景物品施展各种我们熟知的招牌动作华丽杀敌，如边从楼梯扶手上滑下边双枪狂射，只要是吴氏电影里有过的噱头本作中几乎都会重现。如果说这些花样在《马克思·佩恩》里都能找到，那么发哥还有4项独门特技可在关键时刻力挽狂澜。首先是将气槽能量转化为生命值的自我加血特技，其次是可凝神瞄准目标身体部位射击的神射特技，接着是暂时无敌且弹药无限的狂暴乱射，然后是瞬间清掉身边所有敌人的疯狂旋转。这些特技将在初期4关中逐一习得，发动特技需要消耗屏幕左下角的气槽，冒险中拾取纸鹤或枪战中达成华丽必杀动作都可以补充特技气槽。这4项特技本该是《枪神》有别于马克思·佩恩的个性特征，不过制作者们似乎又忘了考虑4项特技的均衡互补因素，在狂暴乱射出来之前，神射特技确实好用，可是当玩家能够以无限弹药狂扫清场后，精确击中某个敌人的某个部位变得毫无意义，也就是说学会狂暴乱射之后，神射特技立刻会被打入冷宫。

本作中还有很多地方都存在类似矛盾，整体框架结构完善，但细节处总感觉差那么点尽善尽美的认真劲头。比如掩蔽物设定，除了背贴墙外发哥就没别的招数，既不能把枪械伸出去火力压制又不能翻滚转移到其他掩体位置。无论发哥躲在哪里，聪明得有点过头的敌人总能集中火力扫射，掩蔽物很快被轰得支离破碎，如果不及时转移阵地或主动出击那就只能坐以待毙。更夸张的是武器射程设定，无论是手枪还是自动步枪，隔着老远瞄好敌人一扣一个准，居然连霰弹枪也能百步穿杨，各种兵器之间的区别似乎仅体现在外形和杀伤力上。还有随时随地毫无预兆就突然凌空出现的敌人，大批手持长枪短炮的坏蛋总能像机器猫一样穿越时空瞬间跃迁到主角身前身后，对于这类不可理喻的敌人玩家除了疯狂扫射外几乎找不到更好的对付方法，多次重复之后原本看似刺激的战斗逐渐变得乏味和无聊。



血腥场面必不可少



超人发哥单臂步枪射击

单人模式下短短的7关更进一步证实了《枪神》的虎头蛇尾。如果是一款几百兆的小游戏那也算了，但本作双D9高达12GB的容量可是刷新了PC游戏的新纪录，如此庞大身躯里容纳的却只有7关，而且每关都不长，熟悉《马克思·佩恩》的玩家用不了6小时就能全部打通。无聊乏味的多人模式也毫无游戏性可言，扑射和子弹时间模式的设定在单机模式下感觉很爽，但在多人对战中却演变成一场疯癫闹剧，老实说，这类耍酷摆个性讲求风格的子弹时间类游戏完全不该有多人模式。唯一能解释那12GB容量的只剩下以隐藏要素出现的制作花絮，玩家需要用每关获得的评价分数来解锁这些图像和视频，但这些资料良莠不齐颇有滥竽充数之嫌，其中居然还夹了一段教玩家如何折纸鹤的视频！

《枪神》能让玩家在最初几小时里充分体验到拔枪乱射的强烈快感、重出江湖的发哥、酷得一塌糊涂的子弹时间，还有爽得痛快淋漓的无限弹药，它们共同构筑了吴氏暴力美学在游戏圈中的又一奇景。但这种快感需要玩家付出相对高昂的硬件代价，酷睿CPU、2GB内存和SM3.0显卡，还有那令人难忘的12GB硬盘空间。最不幸的是，随着游戏时间的延长，这种强烈的快感会像瞬间迸发的火焰一样很快就变得索然无味。P



招牌动作来了

工人物语——帝国崛起



■贵州 yago（本刊特约作者）

良品 总评 7.9

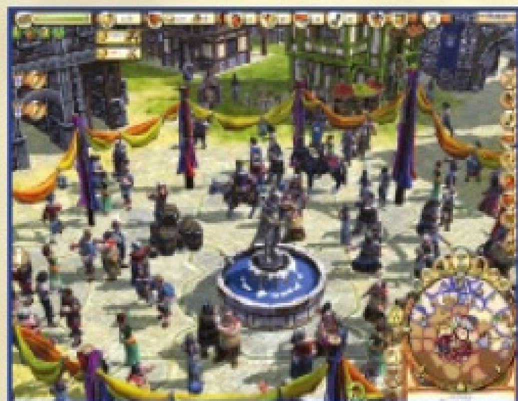
大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
类型	即时战略
语种	英文

文化包容性：7.5
上手精通：7.5
画面：8.5
音效：8.0
创新：7.0
剧情：8.5

新工上岗技巧

这款游戏重点在经营建设，战斗仅为点缀，只要能建立起一套运作稳定的基地设施就不愁没有强大的武装力量。粮食、衣服、卫生、娱乐是工人们的四大基础需求，如不能及时满足工人的基础需求必将导致罢工从而破坏城市正常运作流程，这四大基础需求都有相应图标出现在游戏主画面上方，玩家点击它们即可看到相关产品的生产情况。粮食生产花样最多，鹿肉、烤鱼、面包、奶酪4种食物各有优势又各有缺点，猎鹿人小屋春夏秋冬都能生产鹿肉，但制作衣服和肥皂也需要用鹿肉，而且这两者在升级中还是关键环节，所以如果没有控制够多的鹿群资源，最好少建烤鹿肉铺。烤鱼和面包所需的鱼、小麦冬季无法生产，尤其麦田还必须建在肥沃平坦的绿地上，对环境要求较高。生产奶酪首先需要弄到牛群，然后还要在平坦绿地上才能修建牛棚，条件相对也较为复杂。食物生产有时也可结合地形天气特征来安排，例如在沙漠地图中就可以放手造农庄开麦田。所有资源中最重要的是石头，其次是铁，


举办节日联欢会帮助工人们找老婆


生产管理菜单

第三是羊群。石头是基地三大主要建筑——城堡、仓库、教堂升级所必需，如果它们没升级则主角也无法晋升官职。另外筑城也需要大量石头，普通木栅栏墙轻易就能被敌步兵投掷攻城火把焚毁，石墙可就没那么容易突破了。升到男爵后石墙墙塔上

键位	功能	键位	功能
F10	打开游戏主菜单	D	打开外交菜单
P	打开生产管理菜单	K	打开骑士晋升菜单
W	打开天气菜单	Tab	切换显示建筑中商品数目
Home	画面跳到中央广场	M	画面跳到上一事件发生地点
U	升级建筑	Y	选择所有同类建筑
R	修建石头道路	T	修建小道
Backspace	摧毁建筑物	A	攻击
G	站立不动	Shift+1~9	增加编队单位
1~9	选取编队	Ctrl+1~9	编队
0	在战斗单位间切换	鼠标左键	选择单位
Ctrl+鼠标左键	单位选择切换	鼠标左键双击	选择同类单位
回车	打开对话框	Esc	关闭对话框
Ctrl+S	快速存盘	Ctrl+L	快速读档
Pause	暂停游戏	Shift+鼠标滚轮	旋转建筑
Alt+F4	退出游戏	Print	截图
空格键	恢复默认视角	方向键	移动画面
按下鼠标滚轮	拖动镜头	PageUp/PageDown	缩放视角
拨动鼠标滚轮	缩放视角	Insert/Del	旋转视角

还能布设防御发石车，这样即使敌人攻城部队携带有少量器械也不能占到便宜。铁是招募剑士和弓箭手的必需资源，造攻城器械也少不了它，没有铁矿就没有足够数量的部队。羊群的重要性体现在升级公爵时所需的9面装饰旗帜上，没有羊毛旗帜作坊做不出旗帜来，主角也就升不了公爵。金钱是游戏里最容易获得的资源，虽然部队规模提升后会增加军饷开支，但只要生产消费商品的建筑物足够多就能获得更多税金，随着时间推移，税收得来的钱会越积越多，甚至根本用不完。

基地三大主建筑中，城堡最高可升到4级，它决定了战斗部队人数上限；教堂最高可升到4级，它决定了工人人口上限；仓库最高可升到4级，它的级别越高就能存放越多的资源。所有采集到的资源会先运到仓库中，然后由商品制造者来仓库里搬材料去作坊生产，但要注意消费商品并不存入仓库，而是直接存放在生产建筑里，每座建筑最多能容纳9单位相关商品，因此例如升伯爵时需要18单位蜂蜜酒就意味着要造两座酒馆。仓库装满时所有资源采集工作会自动停止，玩家可通过与友方村子开展贸易出售自己多余的资源或商品，选取仓库后可看到下方出现资源图标和数量，点击图标后右上会弹出一个贸易菜单，如果已派英雄与其他村子建立联系，就能在这里看到所有可进行贸易的村名，拉动右侧的滑杆可决定出售数量，但都必须是9的倍数。有了数量，上面村名后会出现对方出多少钱买这些东西，点击出价金额旁的金币图标就算成交。这时玩家的仓库里会出来一辆马车载着出售的货物驶向交易村子的仓库，而对方仓库里也会出来一辆马车载着成交额的金币驶向己方仓库，货车或运钞车都可能会在途中遭到盗匪拦截损失。如果没有可交易的友方村子，但仓库又堆满了无用的资源那就只能删除，决定数量后点击右下角的垃圾桶图标可以直接销毁指定物资。注意看左侧仓库页标下面是商品建筑页标，点击后可切换显示各种商品的储量，如果要对外贸易，操作方法与出售资源相同。如果玩家需要购买一些特殊资源（例如牛羊群），就必须派英雄到友方村子去，当英雄站到对方仓库旁时才会出现一个购买菜单，购买牛羊后如果己方这边已建好羊圈牛棚，牛羊们会自动走过来进圈，但是速度相当慢。通过建哨所占领一处中立省份后，该地区中的无主牛羊也会自动走到己方已修好的羊圈牛棚中。



仓库对外贸易菜单



墙塔上可布设防御发石车

评说

讲究的就是内涵

通关之后的第一感觉就是这一代《工人物语》本色未变，骨子里还是那个我们所熟悉的策略经营游戏，只要能保证工人们吃饱穿暖不生病还有乐子，工人们就会勤勤恳恳任劳任怨地干活，维持好这套基础模式的良性运作，然后像滚雪球一样逐渐扩大规模，最终得到的是一座繁华富足的巨大城市。花样繁多的宏观管理要素为玩家提供了多种选择，给工人们吃什么穿什么，建筑物该如何放才能与仓库之间的距离实现最短最优化，这些都是玩家需要考虑的重点，甚至工人们找老婆的终身大事也离不开玩家帮助。相比之下，游戏里的战争依然处于相当原始的水平，完全由数量决定胜负，只要手里资源充足就能组建一支人海部队冲过去砍人拆房子，低能到极点的战斗AI甚至没法和哪怕10年前的任何一款RTS游戏相比。

从第五代《众王遗产》开始的剧情革新运动保证了游戏背景故事的文学性和完整性，上代是王子复仇记的翻版，这一代也真算是帝国崛起风云录。白手起家的主人公招揽一帮英雄好汉逐鹿天下，经过多次较量后击败最大竞争对手兼邪恶轴心红王子，从而建立了一个统一的伟大帝国并流芳百世。手下六英雄中随机出现叛徒的设定很有趣，不过要为此准备六套叛变英雄的动画以及相应对白显然不是桩轻松活，但由此也看出了Blue Byte的敬业精神，至少他们没随便拿个点缀着各种前卫视觉特效的超级引擎来忽悠大家，制作小组的精力显然都集中在内涵而不是表现形式上，单机模式下内容充实的整整16关就足以证明。

《帝国崛起》的配置相当厚道，NVIDIA GeForce4 Ti或ATI RADEON 9500以上64兆显存的显卡即可满足要求，而且画面精细程度在DirectX 9.0c时代作品中也算佼佼者。任何想要尝试这款游戏的玩家一定要记住，这是一款慢节奏的经营型策略游戏，很多时候仅仅建设基地就会耗费一两个小时，对喜欢《工人物语》的老玩家来说这正是它最大的魅力，但对热衷于飞机大炮10分钟内横扫千军拯救地球的朋友们来说，这款游戏极有可能会让你不知不觉趴在键盘上进入梦乡。

本作的经营要求玩家维持各生产环节的良性运作，因此对物资的合理分配显得格外重要。比如前面所提的鹿肉既是粮食来源，又是制造衣服和肥皂的原材料，玩家通过生产管理菜单可以轻松调整物流方向。右下角雷达正上方的徽章图标是英雄晋升菜单按键，它的右边第一个按键可打开生产管理菜单，进入菜单后可看到各种采集、生产、军事建筑图标，图标下的数字是该建筑的数量，点选某种建筑后左下角出现停止生产按钮，右下角的是禁止消费按键，前者能让该建筑不再生产相关商品，后者可保证该建筑生产的商品不被工人们消费。通过停止生产或禁止消费，玩家能有效改变物流渠道，例如禁止烤鹿肉铺生产烤鹿肉，那么鹿肉就会转而流向制衣铺或肥皂作坊，在鹿群资源有限的情况下这么做可以保证衣服和肥皂的产量。如果任务需要送10份蜂蜜酒给友方村庄，在管理菜单中禁止工人消费蜂蜜酒即可迅速攒够。

地图上散布的强盗消灭后还会从营地里复活，因此要摧毁全部强盗营帐才能根绝匪患，但注意狼、熊等攻击路人的野兽消灭后隔段时间还会原地复活。夺取中立省份时让英雄前去修建哨所即可。如果是敌方占据的省份则要派兵攻打敌哨所，消灭哨所中驻守的敌弓箭手后继续用攻城火把攻击哨所，直到出现半截墙壁图标，此时让一队步兵进驻哨所即可占领该省份，本地区内原





先敌人造的所有建筑会瞬间倒塌。能破坏建筑物的攻城火把在进攻中很重要，但每队士兵携带的火把数量有限，扔完后需返回己方城堡或哨所旁才能自动补充。使用攻城器械比火把威力大，不过攻城器械需要先派步兵进驻，然后架设完毕才能投入战斗使用。架设好的攻城器械体积庞大，无法通过城门，所以转移阵地时最好恢复到马车状态保持机动性。四轮发石车仅有10发弹药，从基地仓库中生产的弹药车靠近发石车后可自动补给，不过每辆弹药车也只能携带10发弹药。贼可以打开城门潜入城内建筑偷钱和情报，但是只要靠近英雄或士兵就会被发现，没有战斗力的贼一旦被发现通常只有死路一条。对付敌方盗贼最好的办法是在城门旁安排一队弓箭手，贼过来开门就射死。弓箭手可以从内墙登上城墙协助防御，这种情况下只有敌方弓箭手能伤害他们。

最后要谈一下6位英雄，最好用的英雄是阿拉伯骑士Hakim，低升级费用和说降敌兵都是很有实用价值的技能，前者能加快己方发展速度，后者在兵力紧缺时可直接从敌人那里取一队人来用，唯一的遗憾是这个霸道技能的冷却时间太长。另外Hakim的肉搏能力也不逊色，比Marcus差点，但绝对比商人Elias、女山贼Kestral等人强。

战役制胜攻略

01关 Vestholm

Vestholm城附近的贸易道路上出现盗匪危害路人，为确保商路畅通需要在南方建立一座新基地。


与另一位骑士会合

开始是简单的教学篇，用鼠标滑向画面边缘可拖动画面，但有时因为人物对话会卡住，这时按住鼠标中键不放就可以不受阻拦地平移镜头。跟着蓝色箭头标记将画面拉到城中广场，找到你选择的主角——Marcus骑士或Alandra女士，选中主角再向目标地点右键可指挥其移动，来到城镇南门外与另一人会合。沿着路上的蓝色箭头标记走，经过岔口的僧侣后向西来到新基地的中心广场。点选中心广场后开始一段游戏界面教学，依次在指定位置修造伐木人小屋、猎人小屋和屠夫肉店，注意按住Shift键再拨动鼠标滚轮即可旋转建筑物摆放角度，之后将这些建筑全部升级以提高效率。紧接着获得新任务要将主角升级为郡长，所需条件为拥有10名工人、6件衣服并将城堡升到2级，不料由主城送来的石头车在路上被强盗打劫，看来只能自力更生。选取主角跟随蓝色箭头移动到东北方相邻省份，在采石场旁修建一座哨所，等工人将材料运来完成建造后即可占领该省份，这之后才能修建两座要求的采石人小屋。返回新基地，在猎鹿人小屋旁建两座皮匠店铺，可利用鹿皮制衣服。等石头够了赶紧升级城堡，最后等生产出6件衣服即可点击右下角雷达正上方的晋升键，将主角提升为郡长，注意要让主角回到中心广场才能顺利完成晋升。庆贺典礼上盗匪来袭，但主角率领大队士兵轻松击败了这些坏蛋。

02关 Challia

Challia半岛港口的商业贸易活动因为北欧海盗的劫掠而被迫中断，当地知名的海上莱茵教堂也陷入危险，为恢复这里的安宁须尽快建立基地。

开始的任务是将主角升级到郡长，按照上关经验修建伐木人小屋、猎人小屋、屠夫肉店等基本设施，同时还应增加采石人小屋和皮匠店铺，如果粮食不够可造农庄种田或钓鱼人小屋增加食物来源，注意点击农庄后还要再点谷物图标开垦一片田地才能正常运作，但农庄在冬季无法产出面粉。升级到郡长后让主角根据指示向北沿路来到Regis村，该村长老需要9件羊毛衣服。要完成这个任务需让主角先到基地南面村子购买羊毛原料，然后在基地中建造羊毛制衣铺，生产出9件后点主画面左侧的对应任务图标，左下角会弹出任务说明界面，该界面最右下角有


可以升级为郡长了


海盗进攻修道院烧杀抢劫

一马车图标，点击后即可自动开始运送，完成此任务后可从Regis村购买谷物和鱼肉，不过要注意只有当主角在友方村子里才能进行贸易。主角从Regis村继续向东沿路探索地图，东北的另一村子会要求帮助打退海盗。立刻到海边迎击船上下来的3名海盗，以主角一人就能轻松搞定，这个任务带来的后续任务是为工人们找到至少5位配偶，找老婆需在基地中举办节日派对，只有当主角升到男爵级别后才能在中心广场上举办节日派对。在东北高地的小村中发现海上莱茵教堂并与牧师谈话，继续往下在地图东侧找到商人Elias，他恳请主角帮助驱逐海盗。首先要点燃附近的烽火台，让主角走到南面烽火台旁，点烽火台上的图标后等待工人们从基地运来20单位木头即可点起信号火。

等到基地扩大到有30名工人，城堡、仓库、教堂全部升到2级后就可以让主角回去升为男爵，选中中心广场的喷泉会看到节日派对图标，点

它付出一定金钱就能开办派对，派对结束后会获得若干配偶。配偶任务结束后会出现海盗进村劫掠妇女并放火焚烧建筑的事件，此时要求玩家修建城门和城墙将城镇中心的主要建筑保护起来。城墙修好后Elias又提出要再点燃地图最北端的烽火台，先让主角过去点图标开始运送木头，没想到货车在半路被盗匪抢劫，看来得发展军事力量了。先让主角到西南方省份去修建哨所占领那里，接着在铁矿旁修建铁矿开采屋，然后在基地建铸剑铺和剑士兵营，等铸剑铺造出6把剑即可招募一队剑士，把这队剑士拉到仓库门口才能完成招兵任务。让主角再去烽火台，又一次点图标运送木头，当货车离开基地仓库时，迅速选取剑士小队并右键点击货车实施跟随护送，这次木头终于顺利运到并点燃了烽火台。之后按牧师要求点击基地教堂的图标号召工人们去聆听布道，布道可提高城镇名声并获取少量金钱捐赠。东北角的海上莱茵教堂突遭海盗袭击损失惨重，为重修教堂需运40单位石头过去，抵达后牧师帮助点燃了最后第3座烽火台，Elias那里的港口也迎来了一艘商船，让主角到港口购买那里出售的盐，运盐车抵达基地仓库后完成本关。此关后Elias加入可选主角之列。

03关 Gallos

Gallos地区原先的统治家族因神秘瘟疫暴毙，篡位继任的Randalfingen男爵禁止所有人与港口贸易，他的手下还不时勒索盘剥村民们。郡长Janusberg组织雇佣兵欲反抗男爵的暴政，但他掌握的力量显然还不足以救民于水火。

开始仍是先将主角升到郡长，然后出发向上绕道东北最终找到Janusberg郡长，从他那里得知地图中部的两座村庄和北部的一座教堂都需要帮助。第一个村子要卖羊，买一群羊后它们自己会走回基地，要先造好羊圈和畜栏等它们；第二个村子需要一队弓箭手，要实现这个目标需先将主角升到男爵，这样才能建弓箭铺和弓箭手兵营，在有铁矿的地方造铁矿开采屋，等到铁矿运回来后不久即可用打造好的弓箭招募一队弓箭手。指挥弓箭手抵达村子的中心广场，然后对方又提出还要9把剑，完成后可在该村以便宜价格买到铁矿；北部教堂的僧侣告知，因为收留了太多难民教堂环境变得脏污不堪，需要9把扫帚打扫卫生。完成这3桩任务后，Randalfingen男爵宣称要向村民们收保护费，他的部队会每隔5分钟从西侧基地涌出洗劫地图中部的村子，迅速组织一支大军赶到那里截击这些流氓。此时地图中部森林里的雇佣兵女首领Kestral表示愿提供有偿服务，赶紧把100金送过去可得到她的部队增援，注意不要向西推进，此时无法突破男爵的城墙，就在河边打阻击战。村中长老会提出要点钱打发那些滋事的流氓，然后他还需要木材修建木墙保护村子，木墙修建完毕后男爵大发雷霆，他的部队将改变目标向主角基地发起进攻。利用城墙堵住敌人的攻势，Kestral很快献上一计良策，男爵将亲自押送搜刮来的金银运到港口，为此他不得不走出城墙，这是伏击他的最佳机会。迅速组织好部队，在男爵城池门口到西北部港口之间的路上守候，一场伏击战后轻松擒获这个恶棍，Gallos的乡亲们纷纷拍手称快。此役后Kestral加入可选主角队列中。




伏击男爵的马车


从此处可攻入敌城

04关 Narfang

再次登陆来袭的海盗们在北方Narfang地区建立了一座基地，只有在附近修造城镇才能有效抵挡他们的劫掠，这一带还有个叫Brekk的小村子可以提供援助。

开始主角向上并转到东北角发现Brekk村，村长说只有当主角升到男爵后才能交流，那就回来经营基地。本关基地所在省份无鹿群无石矿，先依靠南面海边的鱼群解决食物，主角建哨所占领东面中立省份，那里有鹿群和石矿。注意往西会遇到海盗们的哨所，主角受伤后脱离战斗即可自动恢复。经过郡长升到男爵后，Brekk村长告知海盗们绑架了一位从南方来的善良骑士，他又给了个任务要求消灭21名海盗，造弓箭铺和弓箭手兵营招募五六队弓箭手，向西扫荡摧毁3座海盗哨所即可完成歼灭任务。接着村长又赠送了一名间谍，派部队护送间谍到地图西南角的海盗城池外，清掉城门附近的敌兵，间谍孤身进去潜入到城中仓库窃取情报，得手后立刻让间谍返回己方城堡。间谍带回的情报表明骑士Hakim被海盗们关押在城中最南端的哨所里，但这时还没有攻城器械能破坏敌人的城墙，如何能让主角进入城中亲自解救骑士呢？仔细观察海盗基地的东侧，在河滩附近有一道木墙，等11月份河面冻结成冰，让弓箭手们踏冰登上河滩焚烧木墙，注意部队发射的火箭数量有限，如果耗尽需相当长的时间才能恢复，如果主角是Marcus骑士这时就可立刻补充火箭，三下五除二砸开木墙进入城中。消灭城中把守的少量敌军，让主角靠近哨塔，片刻后塔上出现一个互动按键，点击它释放被囚禁的骑士，当Hakim自行移动到己方城堡后本关结束。此战后Hakim投入玩家麾下效力。

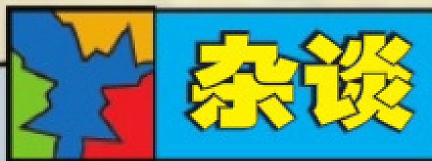
05关 Drengir

海盗们的大本营就在Drengir地区，红王子手下的女将军Crimson Sabatt在附近也建有3处小基地，她鼓动海盗们劫掠村民，但并非所有海盗部落都听从她的唆使，东面有


冲车猛攻敌人城门

位叫Thordal的酋长能提供帮助。

开局位于地图中部，向西可找到石矿以便升级主角官衔。Thordal的村子在东面，他要求玩家先摧毁东南面的敌人基地证明实力。迅速发展经济，升到男爵后，Thordal建议修造娱乐建筑设施，从右侧菜单中点取养蜂人小屋，建成后选取小屋可制作蜂巢采蜜。在城中造一座酒馆，成功酿出第一桶蜂蜜酒后完成分支任务。继续经营基地直到主角升级为伯爵，注意升级需要18桶蜂蜜酒，这就意味着城中最少必须有两座升到3级的酒馆。招募剑士与弓箭手组成军队，攻入东南方基地，烧毁哨所后将其夺取，接着还要在该省份修建3座猎鹿人小屋，然后这个省份就会被友军接管。下一步是进攻东北方基地，占领后同样要修3座牛棚，然后移交给友军。最后Thordal指点主角到地图西南方的海盗大本营北门去找联络人。到蓝色箭头标记处找到这位海盗联络人，彼此沟通后发现原来海盗们是受了红王子一伙的欺骗。为了进一步促进感情需要赠送18桶蜂蜜酒给海盗们，为此需建最少2座酒馆，另外可在生产管理菜单中禁止村民们消费蜂蜜酒，不过要注意进入冬季后无法生产蜂蜜。得到蜂蜜酒的海盗们同意协助进攻北方的Crimson Sabatt基地，但那里城坚墙厚，此时主角提议可生产攻城器械，军事建筑菜单中出现攻城器械作坊，生产一部冲车运到敌基地大门前，派一队剑士装备操作，组装完毕后把城门砸开，海盗友军会一拥而入放火烧房，摧毁城中哨所后过关，Thordal也由此加入我方阵营。


06关 Rekkyr

提前来到的严冬使Rekkyr地区的海盗村落陷入饥寒交迫的困境，如果能援助这些可怜的人，这种雪中送炭的行为一定会赢得更多盟友。

本关初期天气将始终处于冬季状态，因此农庄、渔业和蜂蜜都无用武之地，开始只能依靠猎鹿人小屋提供食物原料，让主角和开局就有的一队剑士向上探地图寻找Vestfyarden村。地图中央有条南北走向的大河，要找的村子就在大河东岸。经过大河西岸的Solveshum村时，这里的村长诉苦缺衣少粮，他们派到北方去借粮的村民到现在也没有回来，带部队向村子北方探索会看见被狼群包围的一座小屋，消灭狼群后点击小屋解救被困的运粮车。这位村长又恳求9单位的面包援助，虽然冬季农庄不能种田，但基地仓库里存有不少储备谷物，直接建造烘烤作坊生产面包，凑足9单位后立刻发货救助饥民。从北方冰面过河找到Vestfyarden村，这里的村长也有麻烦事，一场雷鸣惊散了畜栏里的绵羊，只有帮忙找到10只走失的绵羊后，村长才愿意谈合作。主角在大河东岸的南北两端各省份逛逛就能找到这10只绵羊，丢失的绵羊全部进圈后可以从Vestfyarden村买羊群，收购几群回到基地饲养，同时尽快建起羊毛衣服作坊。很快Solveshum村又提出需要18件羊毛衣服，满足他们的这个要求后，村长告知西面有饥饿黑熊骚扰村民，派主角到西面指定地点的熄灭火堆旁点击图标运送15单位木材，木材运到后点燃的火堆将两只黑熊驱出洞外，不过要消灭它们必须先招募至少4队剑士或弓箭手。完成此任务后村长会将熊洞中缴获的蜂蜜运到己方基地，但这点收获已不重要，因为漫长的冬天到此结束，春暖花开后己方基地里也可建养蜂人小屋酿蜂


Hakim
——智慧之王
沙漠中的生存大师，精通建筑与说服之道。
被动技能：升级建筑耗费资源减少。
主动技能：能说服一队敌兵投入己方阵营。


Thordal
——歌谣之王
北方海盗中的吟唱诗人，他的战歌和情歌一样出名。
被动技能：联欢会中工人们可找到更多配偶。
主动技能：可唱歌为工人们提供娱乐。

杂谈

殖民者的含义

■北京 Griffin

《工人物语》系列可以说是个背离初衷很严重的游戏，最初的《工人物语》不是这个样子。在3代之前，《工人物语》是款非常非常休闲的游戏，整个游戏的内容90%以上是关于生产和经营的。最初的《工人物语》讲述的是一群落难在荒岛的小人儿，通过开垦、经营确保大家生存，最后再通过战斗离开所在的小岛。《工人物语》的英文名是The Settlers，直译就是殖民者。虽然《工人物语》一直给人以休闲的感觉，但Settler这个字眼一直都不算是善意的代表。

殖民者大多都是西方国家，如葡萄牙、西班牙、英国、法国、俄罗斯。他们最大的特点就是好战，在世界历史中大家应该知道，欧洲大陆从罗马帝国开始就热衷于通过武力向四方扩张，而人性本恶的教义更是深入人心。殖民者的另一大特点是贪婪，对财富的极端渴望。地理上美洲大陆的发现是因为哥伦布为了寻找另外一条通往印度航线，当哥伦布看到美洲大陆上的人时误称为“印第安人”（印度人）。为什么他们对印度如此渴望？因为印度有宝石，有黄金。而更遥远的中国则有的是丝绸、茶叶、陶瓷、金银，这些都是那些国家梦寐以求的东西，这两个特点结合起来，足以让他们蠢蠢欲动。于是非洲、美洲相继成为这些国家殖民地，接下来是亚洲的印度、菲律宾、香料群岛、马鲁古群岛，最后是中国。

《工人物语》中的殖民者，通常表现得和平一些，至少在游戏早期，自力更生的劳动是必不可少的。但是，殖民者的劳动是建立在别人的资源之上的，掠夺与扩张在殖民过程中远远高过劳动和生产。这代最新的《工人物语》被命名为“帝国崛起”，是制作者最终没能免俗的结果。也许人们更渴望畅快淋漓的战斗，不再怀念原来那个清爽的小岛上，人们勤勤恳恳度过的日子了。

蜜酒。Vestfyarden村又提出需要18桶蜂蜜酒，美酒送过去后皆大欢喜，本关也圆满结束。

07关 Geth

Geth地区的主教大人许下宏愿要建一座大教堂将福音带给民众，当地村民们饱受盗匪和瘟疫的折磨，居心叵测的红王子也妄图将这里并入自己地盘，如果能帮助主教大人完成心愿，那他代表的Geth地区一定会成为新的盟友。

开始先要找到Geth城，从正上方河滩涉水到北岸，往上再走点就会找到Geth城，他们要求主角升职为郡长并帮助重建被瘟疫所毁灭的港口。主角到西面码头处激活重建图标，需要运送20单位石头过去。先不忙重建港口，尽快建立全套运转设施，直到主角升到伯爵。基地北方沿河的两个省份有无主羊群和牛群，建哨所后再在基地修牛棚和羊圈即可把它们收为己有。最后完成港口重建，恢复正常的港口后每隔8分钟就有商船来访，商船泊岸时可买到染料、药剂和娱乐小丑。Geth城提出需要药剂治愈附近生病的村民，在港口买下一车药剂完成这个任务，然后还要送40单位木材给他们启动大教堂工程，接着又需要80单位石头，不过到这时基地附近的石矿应该已采尽，只能从西北角的石矿村去花钱买，但红王子手下的女将军Crimson Sabatt派部队占领了那里，迅速招募2队剑士加4队弓箭手去灭了守军恢复石头供应。没想到祸不单行，建筑工人们又被地图东南角的强盗绑架了，让部队回基地休整一下，杀进强盗营地摧毁牢笼救出工人。最后Geth城会索要12桶蜂蜜酒，但这时Crimson Sabatt也会派出有攻城器械在内的部队来攻，敌军会先扑我方基地，如果基地已经预先修好完备的城墙防御体系，他们会转向北方在Geth城北面的荒地徘徊，把所有部队派到大教堂施工现场去以防万一。蜂蜜酒送到后Geth最后索要1000金为大教堂购买装饰材料，此时Crimson Sabatt的部队会向Geth城发起进攻，如果能抢在他们攻击之前把钱送到即可结束本关，如果手头紧就要击退敌军的进攻等到钱攒够。


阻止敌人进攻Geth城


让主角提前来这里杀狼很重要

08关 Seydiir

Thordal提到海盗们有一位至高无上的精神领袖，人称祖母之祖母的超级祖母，如果能赢得她的信任那就等于赢得了所有海盗的支持，但是狡猾的红王子也派出了一队外交使团前去拉拢超级祖母，现在就要看谁的表现能让超级祖母满意了。

超级祖母会依次给出4个挑战任务，主角将与红王子派来的女将军Crimson Sabatt展开竞争，4次较量中获胜3次才可赢得超级祖母的信任。这4个任务依次为赠送300金、8件羊毛衣、8条生鱼和10单位的攻城器械配件。建议选择一位战斗力较强的主角出场，如Marcus或Hakim。开始要在15分钟内凑齐300金，这个任务很简单，照常开局布置基地设施，此时主角要尽快赶到地图西侧的Ytravik Creck村去，村口羊圈旁有群狼，用游击战术让主角把它们消灭光，血低时逃走恢复好再来，基地这边也要及时造羊圈、畜栏和羊毛制衣铺。第1个任务倒计时还剩半分钟时，点击任务图标发送运金币的货车，因超级祖母严禁争斗所以不用担心货车半途被劫。货车抵达地图北面超级祖母的基地后赢得第1回合，超级祖母再给15分钟送8件羊毛衣的任务，同时会接到Ytravik Creck村的杀狼任务，完成此任务后才能让主角到村中仓库买羊，所以要主角提前杀狼，等羊儿们自行走回基地后开始制作羊毛衣。这时还会接到招募间谍潜入Crimson Sabatt基地破坏仓库的分支任务，实际上如果预先准备充分完全没必要用这招，有意试试的玩家可派间谍从敌基地东门潜入，注意避开女将军和巡逻的敌部队。等待制作羊毛衣时，主角要立刻前往地图中部的Vesdje Valley省份，那里有唯一的鱼群资源，尽快凑足500金和10单位木头修建哨所抢占此处，然后在鱼群旁造两座钓鱼人小屋，最后还要在该省份北部修建城墙封阻即将蜂拥而来的大批敌人。第2个任务倒计时剩半分钟时发送羊毛衣，赢得第2局后超级祖母告知要在20分钟内送8条生鱼过去，因为地图上仅有一处鱼群资源，所以允许双方进行武力战斗。Crimson Sabatt发现Vesdje Valley省份被占后很快会派大队人马来抢，如果赶在此前成功修造城墙，没有攻城器械的敌人只能望墙兴叹。如果来不及修城墙也可迅速招募部队配合哨所实施防御作战，只要能为工人们争取时间运回8条生鱼即可大功告成，记住家里不要造烤鱼铺。如果玩家连续赢得第三回合即可胜利结束本关，但如中间失败一局还可以继续第4个任务：30分钟内运送10单位的攻城器械配件。

09关 Husran

Hakim的家乡Husran城被红王子部队攻占，坏蛋们还切断了当地村民唯一的水源，陷入饥渴中的村民们期盼着援助。此外Husran城西面还有一座修道院，那里的僧侣们也许知道更多有关瘟疫的事情。

开始要先找到修道院和两处村庄，Al-Hadr村就在基地上方，Al-Assir村在地图东侧，修道院在地图西北角，注意地图正北方的Husran城有敌军把守，周边省份也有敌人哨所。发现修道院后接到新任务，要求将基地工人总数增加到30人且不能有罢工者，完成这个任务后Al-Hadr村与Al-Assir村会出现水源告急事件，玩家要在3分钟内给两个村子各送10桶水，水是基地


重新开掘废弃水井

里无限拥有的资源，玩家只需打开任务图标点击发送即可。连续3次送水后，Al-Hadr村提出如果能帮他们消灭西北方水塘旁的狮群，那他们就可以获得独立水源，招募部队伴随主角到地方砍死5只狮子完成这个任务。接着Al-Assir村也提出，村子附近有很多废弃的水井，如果能深挖也许可以重新找到水源。村子附近共有4眼废弃水井，第1次挖掘需要10单位石头，以后每次累计增加10单位石头，最多只能挖3次，推荐选择Al-Assir村正北面那眼井，挖到第2次就能出水。解决两个村子的饮水问题后不用再给他们送水。这时修道院的僧侣提出需要5单位的攻城器械配件，注意建攻城器械铺需要主角升到伯爵，升到伯爵又需蜂蜜酒，但本关为沙漠地形，养蜂人无法在普通地面上布放蜂巢，仅在有树木的地方才能放蜂巢，农庄种田也是相同道理。把攻城器械配件送到修道院后本关结束。

10关 Juahar

治愈瘟疫的秘方掌握在Galen教会僧侣手中，但红王子已派遣Crimson Sabatt统领大军去摧毁修道院，庇护修道院的Juahar城遭到重兵围攻随时可能陷落。

开始的任务是将主角升级到男爵并修建城墙城门保护基地，建议先不要修城墙触发下一步任务，稳步经营将主角一直升级到公爵。左下角的友好村子可买到牛和羊，向东扩张占领相邻省份，基地南面的小高地上也有铁石资源。升到侯爵后要多造可收税的作坊型建筑，凑足20座才能满足升级条件，到侯爵后立刻造旗帜作坊，用羊毛为原材料生产装饰旗帜，制造9单位旗帜后才能满足升级公爵条件。达成公爵级别后修筑城门城墙封住基地，后续任务是到地图左下角Juahar城内城中联系防守事宜，另外要在Juahar城外围东侧一线巡游侦察红王子军的长臂发石车，简单说就是要跑遍城外东面的5个省份。强烈建议不要执行第1个任务，否则见了城主后这家伙只会不停讨要东西，先是30单位石头，然后是2队剑士和2队弓箭手，之后又是无休止地索要粮食、衣服和清洁用品，到最后还要求在限定时间内送到，否则就游戏失败，因此玩家如果不想让自己疲于奔命最好别进Juahar内城广场。让主角利用骑马高速优势跑一遍5个驻有敌人发石车的省份，接着基地里的攻城器械作坊生产只有公爵级别下才能有的四轮发石车，指派一队剑士操控发石车并将其组装打开完成分支任务。同时招募至少6队剑士6队弓箭手，护卫着发石车浩浩荡荡向有长臂发石车的敌省份发起进攻，先以步兵清场并攻占哨所，然后发石车上前来摧毁长臂发石车。四轮发石车只有10发弹药，因此要在基地仓库中生产弹药车随军行进，弹药车只要靠近发石车就会自动补充弹药。战斗中注意己方基地可能会出现感染瘟疫事件，此时迅速派主角经Juahar外城上地图西侧的修道院购买3车药剂。摧毁敌人所有的长臂发石车后，Juahar城转危为安，这时再让主角前往修道院即可获得治愈瘟疫的秘方。

11关 Tios

目空一切的Tios城城主与红王子打赌要筹办一场盛大的竞技运动会，但现在瘟疫早已使他们自顾不暇，如果无法举办竞技大会他们只有按照约定将城邦拱手送给红王子，帮助Tios城成功举办竞技大会可争取到这个未来的盟友。

开始接管破败的Tios城，主角默认为男爵级别，首先建立采药人小屋和药剂房治愈城中肆虐的瘟疫，在北段城墙外有草药丛，注意最好在两端城墙连接线之外建采药人小屋，因为后面的任务要求封城墙。耐心等待瘟疫患者全部治愈，而且城中不能有任何罢工，接下来要把除南段外的城墙残破缺口全部封好。地图东面偏南的省份有两座石矿，派主角去建哨所占领，小心树林里有狼。封城墙的任务也可以用木栅栏墙完成，但为了以后的升级最好能获取足够石矿资源，从开始到完成封闭城墙等系列任务需在1小时内完成。接下来的任务是给Tios城西南方的竞技场运送50单位木头、12件衣服、18柄剑，此过程中要完成两件大事，一是保证主角尽快升到公爵甚至大公爵，二是集结一支至少10队人马以上的大军铲除Tios城周边的3处强盗营地。升级到公爵是为了能完成制造10单位旗帜装饰城内建筑的任务，剿灭所有强盗不但能保障周边地区的资源采集工作更安全，而且也对后续任务大有帮助。地图北面偏西省份有铁矿，三处强盗营地所在省份均有走散绵羊。送完剑后竞技场又提出还需2000金，但这些钱只能以每次运送250金的方式运送，送钱过程中会有3位应邀参加竞技大会的贵族乘马车出现在地图上，玩家的任务是派兵保护这3位贵族不得有任何闪失。这3位的行进路线全都要经过强盗营地，如果之前已摧毁所有强盗营帐，那么就根本不用担心，直接等他们的马车走到竞技场即可。最后2000金全部运送完毕即可胜利结束，注意从开始运送50单位木头到最后结束必须限3小时内完成。


准备好四轮发石车


保护前来参加竞技大会的贵族

12关 Sahir

Sahir荒漠中埋藏有3件圣物碎片，能得到它们的人据

说可以为本地名正言顺的统治者，年幼的Sahir储君请求我们协助拿到这3块碎片，当然这一次红王子也把手伸到了这里。

我方基地位于西北角，强烈建议初期不要跑太远去探地图，闭门发展升级主角，伺机占领北面和东面的相邻省份，派主角沿着地图中部到最东的海滨小村可买到牛和羊，这样甚至可以一直升到大公爵。地图上有3处圣物埋藏地的发掘点，一旦进入发掘点所在省份就会触发相关任务。北方的Twanzur发掘点最简单，只要给他们送去500金后即可获得圣物；西侧也就是基地下方的Jum'am发掘点稍微麻烦点，他们有4个任务：20分钟内送50单位木头，20分钟内送6块鹿肉，30分钟内送6瓶药剂，30分钟内送6把扫帚，全部完成后获得圣物；地图中部偏东南的Tija发掘点只要求协助他们防守发掘点1小时，触发此任务后地图南方的红王子基地会不断派部队前来进攻发掘点，如按本攻略严格执行闭门发展政策，此时可一气反击到最南端敌方城外，夺取哨所后在东侧高地出口修建石墙将敌人彻底封锁，等到1小时后运送圣物的马车抵达我方城堡即可。过关后出现Crimson Sabatt收买一位骑士叛徒的动画，那人扭过脸来露出真容肯定会让你大吃一惊。注意，叛变骑士将由系统在玩家不常选用的英雄中随机择取，也就是说谁都可能是叛徒。

13关 Montecito

红王子总爱挖别人墙脚，现在也该轮到他自己来尝尝这滋味了，Montecito城邦准备造反摆脱红王子的统治，全力援助他们并击退闻讯前来报复的敌军。

本关首要目标是保住Montecito城，无论如何也不能让敌人摧毁仓库，最好的办法是建造石墙阻挡从北方南下的敌部队。初期有1.5小时的倒计时，周围的两个村子和一座修道院都会索要40木头，先别理他们。迅速完善基地设施，家里多造农庄生产面包当口粮，鹿肉别拿来做粮食，专供制衣铺做衣服。在地图西端有铁矿的山脚下起石墙，一直拉到水边乱石岗，这道防线可阻挡西来之敌同时还能保护修道院。东部从通向港口的山坡那里把石墙一直拉到水边乱石岗另一侧，这样修城墙可以为基地争取最大发展空间。很快南下而来的群敌将城墙防线以外的我方建筑纷纷摧毁，兵力不足的情况下可放弃一些省份。让英雄到东侧港口去，商船来后可招募雇佣兵，利用他们稳住初期局势，木头储量提升后把3处友军需要的数目发送给他们，友军会各自修筑木头栅栏增强防御能力。地图右边的友军村子最容易陷落，那里有石头和铁矿出售，要买赶紧趁早去。地图最北端的友军村子有羊毛出售，因为本关无羊，所以那就是升级公爵必需资源的唯一出处。地图西端是修道院，有药剂和粮食出售，如敌方间谍成功潜入城内将引发瘟疫事件，这时手上如没有掌握草药资源点就只能到修道院去买。修道院下方省份有两座石矿，务必尽早占领。经营基地的同时逐步招募正规部队取代雇佣兵，如敌人主力携攻城器械来犯要及时出动，优先摧毁对方攻城器械。1.5小时倒计时结束后我方展开反攻，目标是摧毁地图北端偏东的敌人基地仓库。向北的大路上会遇到一座由城墙环卫的哨所，带上四轮发石车拿下这里作为桥头堡，然后逼近敌基地，用发石车砸开城门进去摧毁仓库过关。


最后攻击敌方基地仓库


这里可以买到牛羊

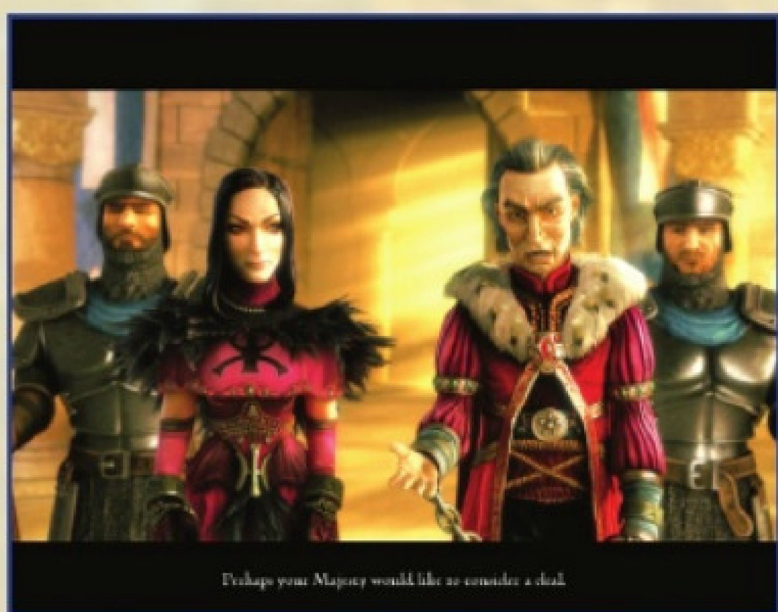

港口招募雇佣兵应付初期战斗

14关 Gueranna

进攻红王子的辖地需先拿下Crimson Sabatt的根据地Gueranna城，这个女魔头在这一带横征暴敛祸害村民，对那些山贼盗匪却置若罔闻，看来她的邪恶统治也该结束了。

本关初期有两个任务，一是修城墙合围保护基地设施，二是提升主角到郡长，否则无法从友方村子那里接受任务。基地所在高地有4个出口，因石头缺乏可考虑用木栅栏封堵也行，但西门一定要上石墙。以初期3队兵出南门向东端掉那里的强盗营，建哨所后夺取该地区的两座石矿，注意修路加快运输速度。把剩余兵力集结在南门迎接敌方小规模偷袭，获得宝贵的石头后迅速升级基地主要建筑，同时将南门北门也换为石墙巩固防御体系。集结剩余部队出西门，摧毁石矿区上方的强盗营夺取那里的3座铁矿，这样才能保障战略资源供应。当主角升到郡长时，北面友方村子给出清除村中守敌任务，主角一人即可轻松搞定，之后村长再给新任务要求消灭西面海滩边的强盗，等铁矿到手后迅速招兵前去剿匪，最后村长还要30铁矿，送到后村子里会建造兵营招兵协助己方御敌。东南方村子也会求援，清除该村中敌兵后又接到夺取西面哨所打通贸易道路的任务，这个哨所由木栅栏墙合围，最好带上攻城器械去，拿下哨所后也要送30铁矿帮助该村建兵营自卫。最后是地图西南方的修道院求援，清除那里的守敌后接到解救主教任务，这个任务不能只靠贼，集结大军带上发石车进攻地图西端的敌基地，混战中才能让贼顺利通过并潜入有蓝色箭头标识的


攻击敌人营寨实为调虎离山



红王子和他的女帮凶成为阶下囚

哨塔，等哨塔中脱逃的主教返回修道院后还要再送两队士兵来协助御敌。接下来的任务是派盗贼潜入地图正北方的敌营，从红色圆帐篷里偷出Crimson Sabatt的超级长臂发石车设计图，最好的潜入路线是敌营北门，沿着河滩下来然后从浅滩到对岸即可逃回己方基地。得到图纸后立刻集结部队拿下地图中部高地上的大桥桥头哨所，守住哨所暂不冲锋，哨所附近会出现修造图标，派主角过去点击运送50木头来即可树起超级长臂发石车。这时会有多股敌军携攻城器械进犯基地，因此要提前完成全石墙升级，墙塔上也要尽可能增设防御发石车，另外基地内还要有小股机动部队。长臂发石车完工后会自动轰击西面Gueranna城东门，等门一破立刻让大军涌入城中直冲到中央广场，目标是守候在那里的Crimson Sabatt，击败她后获得胜利。

15关 Vestholm

由于叛徒的出卖，红王子的部队突袭我方大本营Vestholm城，仓促中只能选择一位英雄逃走，其余负责殿后的英雄全被红王子擒获，营救他们的重任就落在了逃脱的那位英雄肩上。

开始出现在Vestholm城中，身边有两队剑士，选取其中一队去点城门，开门后让英雄立刻出城向地图最北端狂奔，这两队士兵留下来拦截追兵，抵达北端新基地后要升级到男爵。当升到郡长时可去东南方港口向盟友们发送求救消息并得到两队雇佣兵，升到男爵后获得派遣盗贼潜入Vestholm城城堡的任务，但最好暂时把主线任务放一下，占领北端东西两侧相邻省份获取石矿和铁矿，仔细勘察地形后在东西两侧修建石墙，特别是东面最好造连环墙，墙塔上布设发石车，经营基地直到升公爵后再考虑出战。敌人占领的城池中有大量部队巡逻，让贼贸然进去只是找死，唯一的办法是招募一支大军杀到北门外，城中所有敌兵都会闻讯出来迎战，此时贼从另一边潜入摸进城堡，窃取情报后再安全逃回。注意本关不可摧毁敌哨所及任何建筑物，否则会导致游戏失败。贼带回的情报将引出一个紧急任务，一辆押送某位英雄的囚车从主城南门出来后沿顺时针方向绕道驶向港口，必须在5分钟内对其实施伏击救出第1位英雄。地图东面的强盗们手里也有1位英雄，他们开价2000金，这点小钱拿去打发他们算了。等到冬季来临时，主角带上主力部队迅速绕到地图东南角的小河边，等河面结冰后立刻登上小岛，杀散守军让主角靠近哨塔片刻后点击图标即可释放第3位英雄。趁着冬季未过去再火速行军赶到主城北门外，从结冻河面径直杀入北城中，当部队与敌军混战时主角迅速靠近囚禁哨塔，点击图标后释放最后1位英雄。5位英雄均获自由后立刻回基地休整部队，叛变的那位英雄不久后会带大队人马出北门来攻我方基地，集中兵力围攻将其击败即可胜利。

16关 Rossotorres

红王子退到了坚不可摧的都城Rossotorres里龟缩不出，现在是该进行最后决战的时刻了，友军从四面八方赶来，但敌城外的3座要塞异常坚固。

开局在地图西南角登场，首要任务是升为男爵并筑城护住基地。红王子的主城在地图正中，此外地图东、西、北三端都有友军村镇，这些村镇可直接与之展开贸易，不用再派主角前去联络，东面村子有牛羊出售。升到男爵后接到4个新任务，摧毁敌城外围的3座要塞；运送50石头到北部友军村子协助修造长臂发石车；派主角到地图最东端，点击图标运送20木头修复港口保障友军援兵通道；解救关押在敌西部要塞围墙里的主教大人。这4个任务都不限时间，因此不必急于出战，派主角或贼去探地图，闭门发展一直升级到大公爵，招募大军先清理地图上所有强盗土匪营寨，剿匪结束后才能安全运送友军所需石木资源。出四轮发石车在弓箭手配合下猛攻敌南部要塞，占领后迅速筑石墙城门封住山上敌人出路，接着挥兵直取敌西部要塞并解救要塞中关押的主教，战斗损耗大可不必担心，多次再攻必然拿下。筑墙封路后以剩余部队上山夺取敌主城外围的3个省份，这时还剩东部要塞未解决。完成前面的3个友军任务后会获得相应援助——北方友军将以长臂发石车轰击东部要塞城墙，东面友军会派遣少量部队对东部要塞发起进攻，西面友军能短时间内鼓舞己方士气。3种援助都有10分钟冷却时间，玩家需要时直接点击画面左侧列出的热键图标即可使用。在友军配合下经过激战攻陷东部要塞，完成全面合围后派主角在东门外跑动诱引敌守军主力在此戒备，主力大队人马则携冲车从南门发起猛攻，门破之后大军一拥而入，两台四轮发石车上去对准敌基地仓库一通猛轰即可赢得最后胜利。P



不走寻常路——跟我学踢FIFA08

精品	总评 8.3
制作	EA Canada
发行	EA Sports
类型	体育
语种	英、法、西、德、葡语等

文化包容性：9.0 上手精通：8.5
画面：8.0 音效：8.0
创新：8.0 竞技性：8.0

■品游轩 苹果熟了（本刊特约作者）

这是一个网络游戏赢遍天下的时代，单机游戏几无生存空间。“FIFA”系列经过EA Sports十余年的打造，已成为最棒的体育竞技类游戏之一。虽然今次FIFA08的单机游戏部分仍是重头戏，但根据网络光纤化的发展趋势和EA的策略，这可能会是最后一代的“单机版”了，也许就是明年，或者后年，“FIFA网络版”将会成为足球游戏玩家的新宠。

FIFA08在FIFA07之后迈出了更大的演变步伐，游戏模式增加了新鲜的东西，操控方面发生了微妙而细致的变化，网络化游戏趋势日益明显。经过彻底体验之后，你会感觉这一代的制作者在观念上有了翻天覆地的改变，过去经常有玩家拿“FIFA”系列和“实况”系列比较，认为EA团队都是一帮只懂橄榄球的美国佬，把此Football做成了彼Football，然而这次的FIFA08会让你心满意足，立足防守、多层次进攻的足球现代理念体现在球场的每一瞬间，“足球应该就是这么踢的！”——这就是我对今次EA大作的由衷感慨。

第一章 上手

手柄键位	键盘键位	进攻控制	防守控制
十字方向键或L3	方向键	控制球员跑动方向或踢球方向	控制球员跑动方向或踢球方向
○	A	长传/挑射（有蓄力条）	倒地铲球
×	S	短传	
□	D	在本方半场时为长传（无蓄力条），在前场时为射门（有蓄力条）	盯防带球队员伺机抢断，大脚解围
△	W	传直线球塞空档	守门员出击
L1	Q	球员预先跑位，呼叫队友协助（战术调整）	切换所控制的球员
R1	E	加速（需要一直按住）	加速（需要一直按住）
L2	Z	过人假动作，动作取消	
R2	C	横向缓步控球	贴身防守
R3	Shift	与方向键等配合做出多种花式过人动作	控制门将行动

记得去年写FIFA07攻略时，指出其系统和前作相比基本没有变化。但这一代就大不一样了，虽然从外形来看无甚区别，但其内核已经有了巨大的改进。首先让我们来了解其基本的操控设置，如左表所示。

键盘操控时的辅助键位如下：

F2～F8	改变视角。
F9	小地图开关键。
数字键2、4、6、8	进攻战术选择键位。
Q+数字键2、4、6、8	防守战术选择键位。
数字键5	进攻和防守的平衡度选择。
A键	跳过动画画面，进入下一环节。
ESC键	比赛暂停（或者返回游戏），呼出菜单界面。

从上可以看出，FIFA08较前作最大的改变在于“换人”键，同时在操控细节上更有许多的改进。比如：加速跑动时，球员的运动惯性特别强烈，尤其是带球跑动试图过人时，如果你一直像过去那样按住E键不放，皮球会马上滚离你几个身位之外，这样就很容易被对方断球，就像电视足球直播时解说员常说的那样：“XXX带球又趟大了！”这次游戏中S键的短传效果依靠你的传球力度，而不是过去那样简单点击一下，虽无蓄力条，但有了一定的力度感觉，球如何顺利到达队友那边，有赖于按键时机和时间长短。场上球员之间的身体碰撞现象非常明显和频繁了，不仅仅是与对方球员，对方有人会用身体阻止你的前锋接应和跑位，而且会出现本方两名球员愚蠢地撞在一起，让对手获得突破甚至是单刀的机会。

游戏系统中最大的改进是增加了“全场录像”功能，玩家过去只能录下进球片段，这次可以录下整场比赛了，当然前提是你硬盘上留有足够大的空间。这项功能对于电子竞技比赛有很大的用处，也有利于某些玩家联网比赛后臭美留念。其他方面也有少许的变化，比如：当你控制的球员处于越位位置时，屏幕下方球员名称旁会出现一个边裁小旗图标，提醒你注意这种情况。

在游戏模式上，本作有了突破性的创新，增加了“特定角色扮演”（Be a Pro）方式和“特定区域游戏”（Zone Play）方式。其中，前者就是选定球队中的某一名或多名球员（最多4名，需在多人同时游戏状况下），游戏中只能控制这几个人的活动；而后者就是选择球队中的某一区域或多个区域球员（最多3区，需在多人同时游戏状况下），比如只控制中场或后防区域，游戏中只能控制选定区域的球员行动。这些模式有利于在多人同时游戏时，你和你的伙伴们不仅可以扮演对手，更可以扮演肩并肩共同作战的队友。

评说 我所喜欢的“卡卡”

近一年来，国际足坛风头最健者非AC米兰（巴西队）的卡卡莫属，此人集技术、速度、多能、英俊、年轻于一体，而且还是顾家爱教的道德楷模。而FIFA08给许多玩家的第一感受也是“卡卡”。以目前装机的价格水准来看，4000元以下的常见配置几乎多数无法流畅运行此游戏，可能最小2.8GB的硬盘空间不会让大家头痛，但512MB内存、集成显卡或者2006年以前首次面市的显卡等配置则会使你面临不得不在游戏中“卡卡”的尴尬局面，据称许多8500GT显卡、1GB内存的玩家还为游戏忍痛掏“米”升级呢。

安装完游戏，涌入眼帘的开场动画就让人大跌眼镜，模糊粗糙的画面似乎把时光倒回了上个世纪90年代初。进入比赛后，感觉逐步好起来了。表面上，操控的明显改变虽然只有换人键一个，但更多的实质改变体现在细节上，比如加速键不能过分按住，否则跑起来惯性大不易控球，又比如射门键的力度条变化速度快多了，你很容易打出自己不能接受的高射炮。与此同时，组合键的运用难度比起过去而言不算提高了，但是实际作用有些降低。很有效的一些组合键，比如撞墙式二过一，使用起来成功率很低，这也是一种很好的“平衡度”控制，那些华而不实的招术你尽管用，“虚晃盘球”很容易使出，模样也很漂亮，但就是过不了什么人。游戏很讲究阵型的保持，你在场上某个位置有所欠缺，电脑对手就会很快“嗅”出漏洞的气味，然后猛攻你的痛处。四大进攻阵型和四大防守阵型得到了很好的保留，去年的一些容易得分的伎俩反而被大幅削弱，比如前场直接任意球，得分明显不容易了，皮球发出后飞行的力度和弧度都更难把握，威力无穷的远射几乎看不到了，直塞打对方后卫身后的秘笈成功率也降低到前作的三成左右了。FIFA08格外强调防守，其防守功能的体现和前作有了较大区别，大大强化了身体优势在对抗中的作用，利用身体阻挡对方是非常有用的一招。在比赛中，你会看到双方队员在抢球和争高空球落点时，发生互相推挤甚至拉扯的激烈身体对抗现象。块头大的家伙自然占据优势，笔者控制德国队与巴西队比赛时，巴拉克这样的壮汉经常把小罗挤得够呛。唯一让人不爽的改变是能力满格、无比强大的门将，扑单刀那是一扑一个准，绝不脱手，判断力那是一个比一个强，从未失算。

新设计的“特定角色扮演”（Be a Pro）方式和“特定区域游戏”（Zone Play）方式是EA的杰作，几个好友可以在一支球队中各司其职，冲锋陷阵，这样的团队游戏模式真是相当不错的创意，令人印象深刻。此外，可以在硬盘上录下整场比赛也是许多玩家喜欢的新功能。和随后上市的PES2008比较看来，这次两者在许多方面交换了优缺点，比如对电脑配置的要求，画面的效果，拟真的感觉等等，感觉很奇特。

精通 第二章

当你在FIFA08踢到专业水平后，基本的操控显然不能满足你获胜的目标，这时就需要熟练掌握那些高阶的组合按键了。在这些操控中，使用带双摇杆的游戏手柄会相对容易一些，使用键盘将具有一定的难度，不过这也是大多数玩家的“无奈”选择。



身体对抗性极大提升

一、射门传球技巧

1.脚背搓射：L1+□（Q+D），当你的前锋单刀直入面对出击的门将时，可以使用这种以外脚背或脚弓发力射门的踢法，这时可以将球搓出一道漂亮的弧线，踢向球门死角，但球速较慢，不太适用于远射。

2.灵巧吊射：L2+□（Z+D），也就是俗称的“勺子球”，踢点球时可以试试这招，前锋单刀进入小禁区附近时，如果此刻门将弃门出击可以尝试这招，足以严重打击对方士气的动作。力度的掌握是最关键的要点，总之其观赏性一流，一旦成功会让人忍不住击节叫好。

3.大力抽射：R2+□（C+D），这是实际比赛中常见的外脚背大力射门，劲道足，力量大，而且皮球飞行方向往脚背外侧上方而去，适合打球门两侧上角。

4.雷霆一击：R1+□（E+D），似乎可以达到最大力度的射门，故此笔者命名为“雷霆一击”。也就是跑动中的大力射门，适合在大禁区边缘的时候使用，缺陷是容易发力过猛而打中半空中的小鸟。

5.假射和假传：假射：□+×（D+S），假传：○+×（A+S），这个和前作没有区别，但请谨记S键代表“假

动作”，需要先按另外那个键再按S才能奏效。

6.下底传中： 常规做法是○（A），但在底线附近同时按R1+○（E+A）可以增加传球的到位率，从而间接增加了破门的几率。

7.直塞： 按L1（Q）键让队友跑位，然后按△（W）键送出直塞球。设置与过去差不多，但今次直塞的成功率不太高，前插队员还往往被对手阻挡，请一定注意。

8.挑传： 常规做法是○（A），但使用L1+△（Q+W）组合键可以传出舒服的半高球，按△（W）键时间长短可决定挑传距离远近。


后场的任意球可以直接策动进攻


重要的得分手段——前场界外球

二、过人技巧

1.虚晃盘球： 曼联C罗最爱使的招，两腿在球前划拉划拉的，并不改变球的方向，把对手晃晕。右摇杆R3快速点击拨动（按住左Shift+快速点击方向键）。

2.脚后跟从身后挑球过头顶过人： 右摇杆R3从下往左（或右）拨动再往上（按住左Shift键，再快速依次点击方向键下、右或左、上）。

3.马赛回转： 带球前进时，把R3推向与前进方向相反的方向再往下，然后完成绕一圈拨动。键盘控制时按住左Shift键，再大致按这个次序将←↓→↑迅速依次点击一轮后可使出迷死人的马赛回转动作。

4.大步趟球： 使用R1+R3（E+Shift）键，效果是球员大步向前趟球，适合在突破后单刀直入的情形。在使用手柄的时候还可以往左右两个斜上方向推右摇杆，做出变向过人的效果。

5.撞墙式二过一： L1+×+×（Q+S+S），Q是呼唤队友接应，S是传球给他，然后自己跑动前插，第二个S键就是队友将球传回给自己。该套路的完成需要一气呵成，时机掌握得要恰到好处。

6.突然变向： 最简单也是最实用的招术，操控键就是方向键。前提是不能按E键加速，当你带球缓步向前时，对方的一名防守球员上前时，待他接近你身体附近时（距离要掌握好），突然大幅改变方向，再加速跑甩开对手。看起来很简单，要熟练运用就有一定难度了，需要千百次的操练才能获得较好的成功率。

三、控球和防守技巧

1.带球前进： 这里要指出的是E键一定不能按住不放，尤其是对方上前拦截时，或者是你快接近边线时。长按E键的控球效果很差，皮球往往滚出了你的实际控制范围，而且惯性较大，比过去更容易带球出线。

2.卡位停球： 这次的C键有些意外的效果，比如在争顶时有抢占有利身位的效果，接高球时又有胸部停球的效果，请细细体会。

3.接应队员的呼应： 当你传出过顶球，或者是下底传中时，需要及时按Q键，这样可以呼应离传球方向较近的队友更好地接应来球。比如：禁区内接应头球攻门。Q键的呼应比过去更加重要了。

4.防守队员的站位： 有时候最好的防守不是上前逼抢，而是在对方传球线路上保持1～2名球员站位，因为己方队员的拦截能力也提高了，即使你没有控制该名球员，他可以依靠AI设计很轻松地拦截到经过他身旁的皮球。

5.合理拉扯： 当你在对方带球队员身后时，点击D键可以拉他拽他，轻则减缓他前进的速度，重则拉倒他断球。如果在禁区内是否会被判点球很难说，不过笔者还没遇到过。

6.协同防守： 简单说，就是几个球员围攻对方一名带球队员。操控上先按住S键不放，再点击D键，第二个防守球员会上来抢球。

四、定位球罚法

无论是手抛球、任意球、点球、角球还是球门球，均与FIFA07一样，在此不再重复，需要的读者可参看本刊2006年第23期攻略。前场30米以内的直接任意球依旧是得分的重要手段，但比起FIFA2007而言操控难度加大，命中率有所下降。任意球的防守有些新的设计，控制本队人墙防受对方射门的时候，按住Q+W键是让人墙跳起；按住Q+D键是让其中一个球员冲出去堵枪眼，但小心被对手打中了由此造成的缺口。

前作中威力无穷的远射这次已经不太实用了，成功率极低，一般而言此踢法可以放弃了。初次玩FIFA08的玩家容易出现射门力量过大的毛病，一时还难以纠正，打高射炮是常有的事情。防守时按Shift键可以操控自己的门将移动。在比分落后的最后时刻，本方角球时甚至可以按Shift键让门将冲上去加入争顶行列。在防守对方任意球时也可以按Shift键自由移动门将，但切忌露出防守空当。

超越
第三章

看了前两章，千万别以为练熟一些“马赛回转”这样的花拳绣腿就可以无敌于天下了，很多刚刚接触FIFA游戏的伪球迷往往迷信于控制一名超级前锋，从中场带球一直过人、过人、再过人，然后直捣龙门，恨不得把门将也过了。在FIFA08的专业级别，你就别想有这样的好事。这一代的游戏难度依旧分为Amateur（新手级）、Semi Pro（半专业级）、Professional（专业级）、World Class（世界级）4级。

足球归根结底是一项群体运动，讲求的是整体阵型和团队配合，游戏和现实中一样，常用的阵型有442、451、352、361、433、343等。

442是典型的英式阵型，也是多数球队默认的阵型。442又可分为两种：中场菱形站位和中场平行站位。菱形站位关键是以1前腰（主攻）、1后腰（主守及组织后防）位于中轴线，一前一后，还有左右2个边前卫为两翼，米卢时期的中国队就经常采用这种阵型，祁宏为前腰，李铁为负责防守的后腰。平行站位即中场4人平行，现在的英格兰队就是这种阵型的典型代表。卡卡、法布雷加斯式的组织型核心是游戏中最好的几名前腰代表，游戏中拥有他们将是你的福气。中国的郑智也是查尔顿队的主力前腰。FIFA08中，不论平行还是菱形，442阵型的主要特点就是两翼齐飞。两翼除了两名边前卫（或边锋），还包括左右两个边后卫，巴西国家队的罗伯托·卡洛斯就是赫赫有名的边后卫，其进攻之犀利举世称道。边路进攻也是游戏中最有效的进攻手段，中路的渗透难度极大，由边线推进，或沉底传中，或由两肋杀入，是FIFA08中必须掌握的套路。


模样略显苍老的鲁尼

451阵型也是很常见的，澳大利亚，葡萄牙，意大利（经常）就是这种阵型的典型代表，目前的AC米兰和罗马也是此阵型的忠实拥趸，451和442一样也有两翼，但通常设双后腰，这种阵型的关键是单前锋必须为强力中锋，如过去意大利的维埃里，AC米兰的吉拉迪诺，澳大利亚的维杜卡等，曼联的鲁尼等不属于这个范畴。强力前锋可以高空轰炸，头球做球给后排插上的前卫。

352是主攻的阵型，它只有3个后卫，一般没有边后卫的助攻，这样后防线中路比较坚固，但容易被对手从边路扯开空当。由于设置了5个中场球员，中场的控制能力较强，所谓“得中场者得天下”嘛！但是遇到强大的对手，特别是拥有罗本这样的一流边锋球队，千万不能采用此阵型。

另外几种阵型采用的球队不是很多，略为简介一下。比如：361阵型应用强大的中场，但只有1个前锋游弋在前方。433的典型代表是荷兰队，也被称为进攻足球的代表，433是荷兰的传统，但必须有罗本这样的边前锋，所以其他队很少能够模仿荷兰。343与433的不同之处就是有没有专门的边后卫了。至于541的5后卫阵型，中国队的前主帅朱广沪过去就大胆尝试过，结果大家都知道了。

总的来说，FIFA08中阵型的选择至关重要，可以说是取胜的最关键因素。如果对阵型的选择不是很拿手，那么你还是选择默认的阵型吧，这一般是现实中该球队最擅长的阵型。但是也不能墨守成规，如今是全攻全守的足球时代，许多球队没有完全固定的阵型，场上阵型根据形势在不断变化，如进攻为352防守时就是532了，只有灵活运用、不断变化，方能在游戏中立于不败之地。

除开阵型，FIFA08中第二关键的地方就是战术纪律。战术纪律中又以防守为重中之重。防守时按住D键不放手是不行的，不仅抢不到球，而且会被对手吸引着跟着他屁股后面跑，特别容易被甩开。点击D键是抢断拦截对方皮球的标准方法，如果几个人去围攻一名对手，一定要记住保持阵型，不能失位（慎用铲球，很容易扑空，切记！），否则很容易被对方另外的球员乘虚而入。“一脚触球”是防守的黄金法则，己方后卫和门将尽可能不要带球，尽可能减少面向对方球员的短传，这种传球十有八九会被拦截。要减少在本方半场的短距离传球，FIFA08中对方的断球成功率极高，只能坚持一脚触球，不能过分粘球，迅速将皮球传到对方半场方为稳妥之策略。丢球后怎么办，就地展开反抢是最好的防守战术，拿出朱广沪强调的“疯狗”精神吧，一旦被对方断球，失球队员应当立马原地展开反抢，积极的防守才能阻止对方的每一次进攻。

笔者目前总结出的进攻时最容易得分的途径是：前场边线手抛球进攻。请高度重视和熟练掌握此战术，首先用Q键选择你要传球的队友，并控制他甩开防守的对手，尽量接近大禁区，然后按W键大力抛给他，剩下的事情就是让他横向带球伺机射门，或者将球传给位置更好的队友。笔者曾经在一场中依靠此办法四度得手，非常实用哦。

电脑对手AI的强大值得注意，比如他如果从你的左路下底突破造成了你一次失球，你会发现之后对手会频频从左路进攻，他似乎分析判断出你左路的防守有机可乘。电脑对手的配合较以往更加默契，过人不花哨但实用多了，对你的防线是极大考验。最让人痛苦的还是门将AI的设置，FIFA08中的门将个个堪称“门神”，扑单刀球和侧扑射门的能力比过去翻了数番，专业级别中75%的单刀球是无法得逞的，而且往往会被其稳稳抱住，令人狂晕。但FIFA08中也不免有漏洞，多年未解决的对方门将手抛球问题依旧是一个得分的甜点，只要你判断对他抛球的方向，很容易截下皮球吊射空门。这么明显而幼稚的错误EA至今不改，不知道是何原因，但好在这也是笔者截稿之前发现的游戏唯一Bug。P



从WCG与IEST人皇两战月魔看近期魔兽战术风向标

■上海 团团

当8哥来约这篇稿子的时候，还是WCG刚刚结束不久，全国玩家都在深切惋惜我们的人皇没有如愿获得三连冠。8哥如预料中的那样从QQ窗口中伸出手搭在本人肩膀上，语重心长地说：“团团啊，赶紧写一篇关于Sky在WCG决赛阶段中关键战役的分析稿来安抚一下广大受伤的玩家吧。”我感受到了8哥放在我肩膀上的手是如此沉重，于是拍着胸脯向8哥保证一定不辜负组织交代的任务。可是……搜集信息的时候才窘迫地发现一个残酷的现实——由于WCG转播权被国内某视频转播公司买断，所以暂时只有该公司制作的视频可以用来观看，而传统的Replay文件一直没有放出。一直等到10月底才终于通过关系获得了WCG决赛阶段的所有录像，呜呼哀哉，这时候可是连IEST都已经尘埃落定了。为了补偿自己挖坑的过失，我与8哥商议将人皇和月魔最近一个月内分别在WCG半决赛和IEST半决赛的两次交手实录进行比较分析，写成了这篇专题。

如果你是战术理论高手便可以忽略的第1节

8哥曾经问过我：“目前这个版本内究竟哪个种族最强？”我记得那时候给出的答案是人类和暗夜乃是一字并肩王，两个种族间处于非常微妙的平衡。从种族上来看暗夜目前绝对是战术层面最全面、兵种搭配最强势的一个种族，而且对人类向来有着速攀科技流的熊鹿快攻这一杀招。但是在正面战中不敌的人类却在长期压迫中，形成了一套曲线救国的战略方针来抑制暗夜后期的成长性，比如老牌的“猥琐机械流”或“Sky独门一波TR流”。一个是避开暗夜强势正面部队以打击经济为目的的消耗战；一个则是将暗夜科技扼杀在萌芽之中的突袭战。从这两个战术也可以看出所有人类的指挥官已经明确了绝对不和暗夜拼正面战的方针，就此也可以佐证暗夜目前的确是此版本最强的种族。

尽管如此，但Sky却凭着一己之力，在不利的环境下顽强地以自己的力量改变着这个世界。虽然会有人说Sky的比赛太功利，缺乏变化，但从来就没有人规定“塔”这个建筑只能用于防守，而不是进攻。就拿“猥琐机械流”来说，那些林立在基地内的塔群难道真的只能算是防守吗？他们可是后面所有战术的保证啊。“最强的防守就是进攻”——Sky只是将塔这个最佳静态防守建筑用在了进攻上而已。“一波流”的真面目向来就是在双方同等兵力的情况下，以塔作为额外的兵力来用于攻击，当和对手打个“杀敌一千，自伤八百”的时候，塔的狰狞就可以彻底显现了，或者趁对手分心攻击塔的时候，趁机杀敌也是一波流的目的所在。

理论结合实际，战术结合比赛的第2节

在分析开始前，我们先来看看Sky与Moon分别在WCG和IEST上的交手成绩和交战地图（**表1**）。TS是唯一一张分别在两次战斗中都出现的地图，但从上表来看，第一次在WCG的半决赛中Sky获得了胜利，而在仅仅相隔20天后的比赛中，Moon却成功在TS上扭转了局势，这

WCG2007 半决赛				
地图	选手名	VS	选手名	胜者
TerenasStand	WE.SKY_CN		MYM]MOON	WE.SKY_CN
GnollWood	WE.SKY_CN		MYM]MOON	WE.SKY_CN
IEST2007 半决赛				
TerenasStand	WE.SKY_CN		MYM]MOON	MYM]MOON
TurtleRock	WE.SKY_CN		MYM]MOON	MYM]MOON
EchoIsles	WE.SKY_CN		MYM]MOON	MYM]MOON
TwistedMeadows	WE.SKY_CN		MYM]MOON	WE.SKY_CN

表1

是为什么呢？在回答这个问题之前，我们有必要来看一下Sky在WCG2007决赛中对阵4K.Creolophus的交战表（表2）。

地图	选手名	VS	选手名	胜者
TerenasStand	WE.SKY_CN		4K.Creolophus	WE.SKY_CN
GnollWood	WE.SKY_CN		4K.Creolophus	4K.Creolophus
TwistedMeadows	WE.SKY_CN		4K.Creolophus	4K.Creolophus

表2

可以说Sky在WCG2007半决赛中击败Moon的时候，几乎所有人都以为最终的冠军将是Sky了，WCG官方甚至在当天的新闻页面中以“No one on earth can beat me”来盛赞Sky战胜第五种族Moon时的神勇。但很显然，在半决赛中使出浑身解数才战胜Moon的Sky过早暴露了自己所有对NE战术的大招，这使得Creo在决赛前有足够的时间来研究Sky的战术，并进行针对性练习。果然，我们看到在第一场TS的战斗中，当Sky使出对Moon那场中速占远点分矿猥琐防守的时候，我们看到Creo出人意料地突然祭出暴女猎的战术，并一度在场面上做到了野外压制Sky的成果，但最终还是因为己方兵力不足无法阻止Sky的扩张。扩张稳定之后的Sky随即利用经济优势不断训练火枪和迫击炮小队来对Creo进行持续压制，最后Creo因为经济劣势只能臣服于Sky（**图1～3**）。但是在第2局，两人在GW处于超近点的情况下，Creo果断以女猎手正面压制掩护小精灵强造远古守卫者，并配合弩车强攻Sky基地塔群的战术，在11分钟内就直接拿下了胜利。这场胜利显然给了Creo一剂强心针（**图4～7**），也完全打乱了Sky在TM上的战术部署。


图1：在TS上Creo曾经一度打算以DR作为压制的先锋


图2：但从实际效果来看显然女猎手更适合对人类的压制


图3：但是Sky通过经济上的优势在中期打出的强兵Rush还是终结了Creo


图4：利用女猎手对步兵的压制性，Creo也搞起了一波流


图5：强攻商店，切断人类补给的路线


图6：弩车强攻目前也是暗夜打破人类塔阵的手段


图7：没有塔掩护的人类怎么抵挡暗夜的强攻

图8：中期Sky也曾想靠优势兵力来一波流，但却被兵力充足的暗夜挡了回去




图9：人类优势下久攻不下，暗夜这边蛋蛋却变身了

虽然双方处于对角线远点，但Sky却作出了最为保守的战术，而这一变动被Creo牢牢抓住了Sky的阿基里斯之踵，女猎手又一次在前期占据了场面上的主动，也由此一举封杀了Sky前期发动一波流的可能。战斗不可避免地被拖入了中后期，这自然不是Sky愿意看到的，当暗夜的熊鹿成型的时候纵使Sky在兵力上占优，依然无法在优势的情况下攻占暗夜的基地，Creo最终以不断的牺牲打换取了DH6级恶魔的大变身，吸收了古尔丹之颅的“一粒蛋”同学果然不负众望一举逆转了整个被压制的局面，没有回城的人类在撤军途中损失了大量的部队（**图8、9**）。

好了，看完插叙Creo对Sky的3局战斗，我们就可以明白为什么在IEST2007的半决赛TS地图之战时，Moon会突然激活SM女王来作为首发，并在发现Sky再次使用远点速矿流的时候会作出双兵营暴女猎带弩车压制的战术了。显然Creo在WCG总决赛时的胜利也给了第五种族灵感，在月魔超级变态的操作下，Sky数次集结的兵力反扑都无法冲破由女猎手筑起的人墙，反而分基地在Lv6守望者召唤的复仇之魂的冲击之下最终成为一片废墟（**图10、11**）。回过头来看WCG2007时，两人在相同的位置上，Sky还是远点扩张流，Moon却冀望于射手+鸟德的远程攻击组合来压制Sky，但最终的结果是看似强大的远程部队完全拿Sky的铜墙铁壁毫无办法，最终就像Creo那样被Sky以经济优势打造的海量部队推倒（**图12、13**）。


图10：现在换Moon来玩弩车了


图11：在6级女王面前人类的贫血部队还有何用


图12：鸟德加射手的远攻组合还是很难在正面中取得优势

图13：被喂饱经济的人族军队开始反攻，暗夜已经毫无招架之力



总结：虽然Sky的3次TS战最终成绩为2:1，但实际上一直没有改变战术的Sky还是败在了“不进则退”这条古训之上。3场战斗Sky在同样的位置使用的都是相同的战术，而Moon、Creo、Moon的3次战斗使用了不同的应对方法，并以Moon在IEST上的完胜宣告NE党再次封杀了Sky的一个王牌战术。

在和TS一样作为两人小型作战地图的EI上，一直以来Sky也使用着类似于TS速矿的战术。但在这次IEST上，Moon因地制宜作出不同的战术选择，针对EI横向距离较大的情况，Moon并没有像先前TS地图上那样选择女猎手加弩车的配置来强攻分基地，而是出人意料地速出熊鹿。期间虽然Sky不断以双兵营步兵近似于自杀的方式骚扰着单矿的Moon，但都被有所准备的月魔以中期小鹿过渡的手法轻松卸下了人皇所有的骚扰，由此也奠定了暗夜英雄等级上的优势。Moon在看到Sky兵力真空还处于过渡阶段的破绽，立刻果断放弃对分矿的压制，回头压制没有吸魔塔的主矿。这时笔者不得不佩服Moon神乎其技的操作和意识，不断使用英雄作为吸引火力的肉盾来掩护后方熊鹿强攻Sky，并使用极限操作保存重伤英雄回家休息，其中尤其是两次保存空血空蓝的熊猫回基地补给，并以传送权杖飞回战场用高级AOE火焰呼吸重伤被逼于基地一角的Sky全军。一直无法进行治疗恢复的人皇部队就在如此连续不断的攻击面前逐渐崩溃（**图14**）。由此也可见，放弃了一波流的人皇，的确很难在中期对暗夜造成致命的打击。而让暗夜达成熊鹿流的配置之后，人类如果没有绝对优势的部队的确很难与暗夜进行决战，就拿Creo和Sky在TM上的战斗来说，即使Sky占有近16人口的巨大优势，最终还是因为无法攻占由熊鹿坚守的暗夜基地，最后败在了6级大恶魔手上。


图14：Moon抓住Sky速矿的破绽直接以熊鹿压制

介绍完小地图上人皇和月魔的攻防之后，我们再来看看TM和GW这类较开阔的对战地图上，Sky的人族联军是如何与暗夜精灵周旋的。在WCG2007中Sky与Moon和Creo都在GW地图上进行了战斗，结果分别为半决赛GW胜Moon，决赛负于Creo。在第一次和Moon的决战中，Sky延续了其目前在大地图上必扩张的战术，Moon见此情况决定使用自己常用的乱矿流来和Sky对打经济牌，正因为Moon作出了如此过于冒险的决策，使得Sky果断中期暴兵带塔一波流强攻Moon分基地，以此来逼迫兵力没有成形的暗夜过早决战。最终使得既损失了分矿又消耗掉了大量部队的月魔无力抵御Sky顺势而来的最后一波Rush。另一场与Creo的战斗先前已经介绍过了，不再赘述。不过Creo在获得冠军后接受MYM采访时的一段对话我觉得还是有必要在此透露一下。

MYM：*当你输掉第一盘比赛的时候心情是怎样的？是什么让你想到了改变战术？*

Creo：*第1盘我想阻止Sky的扩张，但是我的努力并没有奏效。但我没有沮丧，我相信第2盘和第3盘能够取胜，因为我在这两张地图上有更针对奏效的战术。结果和我想的一样，和大家也看到的差不多。关于采用爆HT的战术，我看了很多场最近Sky在大赛上的录像，他在大地图上一般习惯早期开矿、造塔，中期与对手周旋，然后逐渐取得主动权。在GW和TM上，我下意识前期多出兵去与他对抗，去抓他的练级。GW是近点，所以相对来说容易了一些。*

这就是为什么Creo会如此大胆反用一波流来Rush人皇的原因了，“魔兽永远没有无敌的战术，只有接近于不败的战术”，当一个近似于不败的战术被人摸透摸熟之后，这个战术就自然没有了不败的资本，Creo正是用了极具针对性的战术最终战胜了他从来没有战胜过的Sky。

不过，如果真让Sky在大型地图上完成了扩张的部署，即使暗夜完成了熊鹿的配置，人皇也自有其他战术可以克制。在IEST2007对Moon的战斗中，我们就看到了放弃一波流后的人皇也有着另一个对暗夜的杀招——“猥琐机械流”。此局中Sky在保证了主、分两块矿区安全运作的前提下，多次使用飞艇进行了空投骚扰来拖缓暗夜的发展，不得不佩服目前坦克多线骚扰的能力。Sky只用了少量坦克就形成了对暗夜数个基地的多段骚扰，顾此失彼的月魔最终还是败在了经济劣势之下。魔兽毕竟还是打经济的游戏，纵使Moon的熊猫最后6级圆满，但在人类海量的部队面前还是只能投子认负（**图15～17**）。


图15：比赛刚进行到14分钟,Sky就开始了机械流骚扰


图16：Sky的坦克完全牵制住了Moon的主力部队


图17：坦克的多线骚扰严重打击了暗夜的经济

总结陈词的第3节

看了那么多场战例分析，我们就可以很清楚地理清目前暗夜和人类的恩怨纠葛了。Sky和TOD作为目前人类的领军人物，对暗夜的战略主要有以下3种：1.速矿流，通过塔的强悍防守能力，撑过兵力和科技落后的阶段，最终以兵力优势战胜对手，速矿流可以衍生出中期一波流和后期机械流两种战术；2.一波流，目前Sky已经不再是只要打暗夜就必然一波流的人皇了，除了如IEST2007在TR地图上对战Moon的那场因为地理优势实在太大才选择了极限一波流外，其他战斗中只有在绝对优势的情况下Sky才会采取一波流攻势；3.常规流，这个战术可以说是在迫不得已的情况下才会作出的选择，基本是遭遇到暗夜前期暴兵压制的情况下才作出的防御性战术，但一旦被暗夜逼迫使用此战术，人类到后期就很容易在熊鹿大军的利爪之下崩溃。

而暗夜目前在Creo的启发之下，也形成了女猎暴兵Rush流和熊鹿强压流两种战术。由于这两种战术都对上述人类三大战术有着不同的针对性，使得目前人类在对暗夜的战斗中不敢再贸然使用一些风险性的战术了。比如速矿、一波流都很容易被简单的女猎暴兵流直接逆推。尽管有些以成败论英雄，但照不少前圈内人士目前的看法，Sky如果不再改变战术并创新打法，真的很难再次上演二连冠时的辉煌了。

最后，我真的想说：“‘玻璃渣’，快点更新‘魔兽’平衡性补丁，就如同更新‘山口山’那样勤快吧！”

乾坤一技

《魔兽争霸III》之琐碎细节篇

■四川 禾玉

提到War3，大多数玩家首先想到的就是战术和操作，要成为一名高手，二者缺一不可。但是在War3中还有不少的问题，如果没有刻意去研究是无法准确回答出来的，虽然这些问题对结果的影响比不上战术和操作等因素，但要想成为一个真正的高手就需要记住每个细节。试想暴雪多次因为Moon这样的选手修正游戏的设定，是不是也是由于他们细心研究游戏细节的结果呢？下面笔者就为大家介绍一些容易被忽视的细节（注：各个版本的修正不同，略有差别）。

1.恶魔猎手的MB、丛林的缠绕、小鹿的毒素伤以及憎恶的瘟疫伤害不会打断恢复性药品，如兽族的补血药膏的治疗效果。

2.War3中速度最快的单位是使用疾风步的剑圣，他已经超越了加速卷轴所能造成的最高速度450。

3.在有2个以上的英雄时，其取得经验值的距离上限是1200，这个距离相当于一个投石车的射程。如果只有一个英雄，不论在什么地方，只要英雄是存活的，部队杀死怪物时他都会获得经验值，但是建筑杀死怪物是没有经验值的。使用NE的玩家要注意，用古树开矿时，让怪物留下最后一丝血，让英雄或部队杀死它，否则英雄是得不到经验值的。

4.如果一个空军被网下来，它可以被占据，但是不能被吞吃，也不能对其释放闪电盾。

5.地穴领主的蝗虫（最终技能）具体效果是每个蝗虫造成20点伤害，蝗虫会优先攻击地穴领主的攻击目标，而其他单位很少波及，每个虫补充生命10点。

6.中了妖术的不死族英雄仍然能使用死亡缠绕补充生命值，而圣光也同样能对他们造成伤害，但是中了妖术的普通不死单位不能使用死亡缠绕补充HP。

7.除了月女的猫头鹰和死骑的死亡召唤外，其他无敌的召唤单位都能够被驱散掉（包括女猎手的猫头鹰）。

8.狮鹫的溅射效果不是按范围计算，而是对一条直线上的目标身后1～2个单位造成一定伤害，类似于连锁闪电。

9.冰霜巨龙的溅射带冰冻效果，不会误伤友军单位，奇美拉的溅射范围很大，但是会误伤。在量产奇美拉后，不要再出大量的低血地面部队，如弓箭手，魔免的小鹿是不错的选择。

10.山岭巨人拔树后可以增加攻击力，还可以让射程提高到150，且还带有溅射效果，攻击模式转为攻城。如果对方拥有大量的无甲单位，就要让山岭巨人拿着树（一棵树只能够攻击15次）对其造成额外伤害。

11.蝙蝠骑士天生具有夜视技能，视野和白天一样远。

12.精灵龙魔法闪耀是被动技能，对魔免单位有效（包括机械单位），但是对月井无效。

13.暗影猎手的蛇棒为魔免，不能够驱散。在双方交战时，蛇棒不会主动遭受攻击。由于高等级的蛇棒对无甲单位攻击是相当高的，而NE的部队大多为无甲单位，需要注意。

14.蛇棒和不死族基地以及兽族地堡不可以强制攻击，事实上它们没有A这个指令。

15.单位处于隐形或上飞艇后，光环会失效，但是被吹上天光环却一样有效。

16.空军在高地优势低地劣势时和陆军一样具有25%的Miss几率。

17.月女使用无敌药水后可以施放流星雨，但是无敌效果会消失，所有可打断的持续性法术（包括传送权杖）都会自动取消无敌药水的效果。

18.科多兽消化有宝物的野外生物后，其身上携带的宝物会被科多兽吐出来。

19.无敌药水不是完全无敌的，萨满的净化术可以将一个使用了小无敌药水的英雄定在原地。大无敌药水（25秒）则完全无敌。P

《魔兽争霸III》——骷髅的妙用

■四川 小强

在War3中，DK素有“三陪先生”的“美誉”，初期使用DK进行骚扰是UD玩家的一门必修功课。操作好的UD玩家通常会在初期进行双线操作，让3～4只食尸鬼MF，单DK骚扰对方。骷髅权杖作为DK三陪的标配，在初期能够复活骷髅弥补单DK的兵力劣势，但是遇到HUM玩家就会有一些麻烦。由于HUM一般会带着步兵和农民MF，DK在骚扰时经常会遇到被围的情况，其中又以首发MK的HUM最为明显。MK掷出锤子后，HUM的兵便会一拥而上围住DK，UD玩家只能尴尬


图1


图2


图3

地选择在祭坛复活DK，毕竟一张回城比复活1级的DK贵。

那么有没有什么办法解决这个问题呢？当然，一旁的骷髅就能够帮助我们为DK士解围，下面笔者就以骚扰首发MK的HUM为例，为大家介绍这个方法。

在DK遭遇HUM部队时，首先要保证点杀HUM的一个兵，通常是在对方MF的中期进行骚扰，这时按住Alt，观察HUM中血少的步兵或农民，然后用一发C将其杀死，接着立即使用骷髅权杖复活2个骷髅。如果这时怪物没有清理完，HUM一般会选择分兵打怪和扛DK，那么DK大可继续点掉对方贫血的部队。但如果这时MK掷出锤子就得注意了，HUM肯定会选择立即围住DK，将其打回祭坛。不过，不要忘记之前我们复活的2个骷髅，立即把他们往DK身上点，于是骷髅和HUM的部队一起把DK围住，然后立即将骷髅拉开，即可让DK突围（如图1～3）。

要围住对方的英雄，我们需要用部队卡位，而让自己的英雄突围，我们同样可以采用卡位的方法。这个技巧在于一定要保证2个骷髅的存活，因为1个骷髅不足以为DK留出足够的空间，其次骷髅必须在HUM部队之前围住DK。一些UD玩家会让DK带上小狗骚扰，虽然在被对方部队围住之前，同样可以使用小狗卡位解救DK，不过这样显然耽误自己MF的进度，还容易送给对手经验，毕竟DK的骚扰主要是为了牵制对方MF，减缓对自己基地的压力，并非要在初期和对方决战，所以单DK仍是最佳选择，而使用骷髅卡位能够最大程度地保证DK在前期的存活。P

《VR网球3》Tennis Academy初级篇

■四川 秦国强

《VR网球3》中有一个非常有名的职业生涯模式，玩家在自创一名球员后，通过不断练习、比赛来提高他的能力。网球技术训练是在Tennis Academy（网球学院，如图1）中进行的，这是一个非常完善的训练系统，从初级开始一步步指导玩家进行训练，熟悉并掌握网球中所有的技巧。下面笔者为大家介绍初级（包括Begainer和Normal）训练中的要求，便于大家快速通关。

初级（Begainer）

Stroke Training（击球练习）包括Force your opponent to make a diving shot（逼迫对手飞身救球），多在底线大力回对角线球，完成后增加Stroke全部能力；Hit a cross-court shot（回穿越球），用短削球（削球键+↓）逼迫对手上网，增加Stroke中的Angle（角度）；Hit a Max power groundstroke（后场大力回球），提前跑位蓄力回击，增加Stroke中的Power（力量）。

Serve&Volley Training（发球练习）包括Finish the point with a smash（扣杀得分），回球后马上上网，等对手挑高球后大力扣杀，增加Volleying中的Power；Hit a MAX power serve（MAX发球），多练习增加手感，增加Serving中Speed（速度）；Hit 3 volleys in a row（网前击球3次），注意要连续击球，增加Volleying中的Angle。

Footwork Training（步伐训练）包括Hit a running shot（跑动中回球），不能在原地回球，迎球方向反手回球容易成功，增加Footwork中Lateral Movement（横向移动）；Hit a drop shot（回下坠球）提前站好位，按削球键+↓，增加Footwork中Rushing to The Net（快速上网）；Hit 5 slice shots in a row（连续5次削球回球），增加Footwork中Turing（转向）。

Technique Training（技术练习）包括Win the point with a forehand（正手回球得分）；Hit 3 backhand in a row（连续3次反手击球）；Hit 3 lobs in a row（连续3个挑高球），3项练习均增加Storke全部能力。

中级（Normal）

Stroke Training包括Win the point with a cross-court shot（用穿越球得分），在底线削球，等对方上网后大力回斜线球，增加Stroke中Angle；Win the point from behind the baseline（底线大力回球得分），需要按住大力回球键蓄力，增加Stroke中Power；Hit a return winner（接发球直接得分），站在靠近边线的位置，迎球大力回击，增加Stroke全部。

Serving Training包括Serve into the corner（将球发到发球区的角上），当力量条蓄力到20%时按住方向键，增加Serving中Control；Win the point on a volley（上网拦截得分），发球后立即上网，小心被对方吊球，增加Volleying中Control；Win the point within 4 shots of the serve（发球后4拍内得分），增加Serving全部。

Footwork Training包括Win the point using only slices（只用削球得分），增加Footwork中Turing；Win the point with a drop shot（用下坠球得分），先大力回长球将对手逼到底线再用短削球，增加Footwork中Rushing To The Net；Play a 10 shot rally（和对手相持10回合），用削球压制对方的斜线球，增加Footwork中Lateral movement。



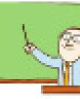
Technique Training包括Win the point a lob（用挑高球得分），加旋（按削球键+大力回球键）效果更好；Finish the point with a backhand（用反手回球得分），回球前要移动到反手位，增加Stroke全部；Win the point with a 4 shots rally（在第4拍回球得分），前两拍一定要压住对方的斜线球，增加Stroke中control。P

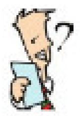
补丁铺 （由游侠补丁网提供）

《暗黑之门——伦敦》（Hellgate：London）英文版光盘补丁（国内首发）
《微软模拟飞行X——光荣之翼》（Microsoft Flight Simulator X：Acceleration）光盘补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.09简体中文版游侠原创完美绿色傻瓜升级包 本升级包具备下列功能：任意版本游戏直接覆盖升级到最新升级档，无须下载官方升级档；任意语言版游戏直接覆盖汉化为最新简体中文版；傻瓜式安装后直接光盘运行；简体中文字体选用黑体，游戏中的文字效果超越官方版。本升级包同时附带多功能切换器。
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.09版 简/繁/英 三语言版本切换器 本补丁需配合v1.09傻瓜升级包或官方升级档一起使用，此外本补丁只适用于v1.09版的游戏，所以在安装本补丁之前先确认游戏已经安装了v1.09版升级档，本补丁包中包含了简/繁/英三语的完整语言包及版本切换器，比官方控制台上的选项切换得更加彻底，是完整的版本切换。
《FIFA足球经理2008》（FIFA Manager 08）光盘补丁
《彩虹六号——维加斯》（Tom Clancys Rainbow Six：Vegas）v1.06升级档光盘补丁
《帝国时代Ⅲ——亚洲王朝》（Age of Empires Ⅲ：The Asian Dynasties）中英文通用补丁
《实况足球2008》（Pro Evolution Soccer 2008）光盘补丁修正版
《英雄连——抵抗前线》（Company of Heroes：Opposing Fronts）v2.102版升级档光盘补丁
《半条命2——第二章》（Half-Life 2：Episode Two）修正版光盘补丁
《暗黑之门——伦敦》（Hellgate：London）单机Demo官方授权游侠首发版
《足球经理2008》（Football Manager 2008）光盘补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》（Heroes of Might and MagicⅤ：Tribes of the East）简体中文汉化包v1.0版
《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》（Heroes of Might and MagicⅤ：Tribes of the East）v1.50版地图编辑器简体中文正式汉化版
《英雄连——抵抗前线》（Company of Heroes：Opposing Fronts）官方繁体中文汉化包美化版
《使命召唤4——现代战争》（Call of Duty 4：Modern Warfare）试玩版工具集大礼包
《半条命2——第二章》（Half-Life 2：Episode Two）官方简体中文版切换包
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）官方简体中文汉化包v0.99g版 本汉化包由星空娱动官方制作，并且会继续升级和后续修正，目前该版本适用于最新v1.10.1115英文原版，在使用本汉化之前请先将游戏升级到最新版本。
《无冬之夜2——叛逆者的面具》（Neverwinter Nights 2：Mask of the Betrayer）v1.10（1115）升级档光盘补丁（附带属性修改器1款）
《荣誉勋章——神兵天降》（Medal of Honor：Airborne）v1.1升级档光盘补丁
《文明Ⅳ——超越刀锋》（Civilization Ⅳ：Beyond the Sword）v3.13升级补丁

问题交流


《洞穴》的高级房间第15关我卡住了，好像没有地方让我打洞过关呀？


虽然这个房间貌似周围的墙都不能打洞，但其实在身后天花板上还是可以开洞的，而且在地上也有一个地方可以开洞，两个都打通，然后迅速打通墙壁那块就过去了。


我在玩**《时空飞梭》**的时候，有一关门口有辆战车，然后地图指示让我去战车处，可是我看得到战车却过不去呀，怎么过关？


你说的那关应该是外面有个坦克一直攻击你的那个吧，可以按G键静止时间，跑出去，在右边有个向下走的楼梯，把挡着的箱子移开，从这里下去顺道走就可以了，最好中间停一下把能量补满。


在**《暗黑之门——伦敦》**中，防御方式有2种，有什么不同吗？


你是指盾牌和盔甲吗？盾牌是吸收伤害的一种能量屏障，通常是一个装备，并且也可以是个技能。而盔甲只是一个装备，它承受的就是在玩家盾牌吸收掉部分伤害之后所剩余的伤害。就是当怪物攻击你，比如伤害是100，你的盾牌吸收掉30，盔甲吸收掉50，那剩下的20就是你损失掉的HP。


在**《暗黑之门——伦敦》**中，大约要多久才能培养一个比较强的角色？


玩家的练级速度应该很快，但要怎样才能培养一个比较完美的角色却需要玩家好好动一下脑筋。当然，这样到底要花多久还是不确定的，玩家最好能尝试做些其他的支线任务来了解游戏背景，同时练级，这样肯定会比只完成主线剧情要花更多的时间。


《使命召唤——联合袭击》一点击F5（快速存档）就报错退出游戏，进入存储界面点击“储存”也会报错退出游戏，要如何解决？


1.新建一个文本文档。
2.将以下内容输入到文档中

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Pyro\Commandos\1.0MPC]
@=""
"DirIns"="."
"DirCd"="."
"Type"=dword:00000002
```

3.将文档的后缀名由“.txt”改为“.reg”
4.双击文件，将注册信息导入即可。

游戏背景 《英雄传说6——空之轨迹》
《风色幻想5——赤月战争》
《阿玛迪斯战记》

剑士之别(1)

■北京 云飞扬

林晓：终于要走到2007年的尽头了，心里挺留恋的。但日子留不住，只能通过文字、图片、声音……储存一个个片段，留着当我们年老时用来下酒。“游戏剧场”年底送给读者的，是一篇形式比较独特的小说，其作者是大学中文系大二的学生。她从1999年就开始读大软，给大软写过信，曾有只言片语被刊登在“晶合聊天室”里，这是她第一次认认真真地给大软游戏小说栏目投稿。她的这篇小说并没有单一的游戏背景，带有RPG类游戏“个人冒险与国家战争结合”的一点特色。概括情节就是“流浪的女剑士和重剑手、驯妖师、魔法师在乱世之中波澜壮阔的冒险故事”。文章采用了书信体格式，希望能够增加叙事的亲切感。

给亲爱的弗兰克、温萨尔、伊昂：

当你们看到这封信的时候，请千万不要为我悲伤。因为我可以用布里克萨特家族的荣誉发誓，在我离开的时候真的感到非常地幸福。

我，夏卡·雷恩·布里克萨特，是以“光辉之翼”布里克萨特家族的第十六代继承人的身份出生的。我们家族的威名，随着欧拉王国的诞生响彻整片大陆以及包裹着它的海洋。为了酬报我的祖先以手中之剑奠定王国基础的功勋，开国之王将利贝尔城赐予我族，作为世代相传的封地，到如今有四百多年了。在这四百多年里，布里克萨特、利贝尔、欧拉，这三个名字一直紧紧地拴在一起，荣辱与共。因此作为第十六代继承人，作为布莱克·德·布里克萨特的独生女，我的命运本该也是作为利贝尔城的守护者和王国忠诚的卫士而存在下去的。

可是当我出生的时候，欧拉王国与金克帝国之间的战争已经持续了很多年了。多年的战争，不仅使生灵涂炭，甚至还影响到了大自然——战争中过度使用的魔法和结界使气候越变越坏；妖魔们变得狂暴，四处横行。我的祖国欧拉，在战争中渐渐处于劣势，大片国土沦丧，昔日的荣光早已黯淡。就连我家族的封地利贝尔城，也因为周边地区的陷落而陷入孤立，就要成为一座沦陷区中的孤岛了。

但我当时却什么都不知道，像一个无知的大小姐般度过安逸的童年。我的父亲是受人尊敬的城主，又是威震四方的剑士，更是独守孤城的英雄——总之他在利贝尔人民乃至整个欧拉王国的人民心目中，如神明一样存在。作为这样一个了不起的大人物的女儿，我自然是被身边的所有人当作宝贝一样小心宠爱着。温柔的母亲、忠心耿耿的家仆、利贝尔城的所有城民，我得到的爱实在是太多了。无论走到哪里，都会有善意的目光追随着我，有温暖的笑容迎接着我，有坚强的臂膀保护着我。现在想来，那真是天堂般的日子啊！没有一样东西我得不到，也就没有什么值得我费力去追求。那样的我，怎么会费力去思考国家正在发生什么，外面的世界又是个什么模样呢？

如果说我本人还有什么地方配得上这些宠爱，那就是我并没有因此而成为一个骄纵的千金小姐。我的母亲出身贵族，她虽然爱我，但从没放松过对我的管教，因此从小我就懂得如何对每一个利贝尔城民露出得体的微笑。而事实上，也许是因为从父亲那里继承来的豪爽的天性，我大概算是一个相当好相处的人吧——利贝尔城的男女老幼，几乎每个人我都能和他们愉快地聊上个三五分钟，没有一个人不愿意成为我的朋友。

除此之外，我也不能不说是个蛮机灵的女孩。学校里教的课程，文学、数学、礼仪、音乐……我总是不费什么力气就能掌握一个大概；布里克萨特家族家传的技艺，剑术、魔法和驯妖术，我也是稍微练习一下就能灵活运用了。每一个老师都把我当成是他们的骄傲，虽然他们也常常抱怨我不够用功——我说过，不费什么力气就能得到的东西，为什么还要努力去追求呢？所以，我也从来没有去钻研过那些学问，而是在离完美的境界还有一小截距离的时候就悠然自得地停了下来。

曾经我以为，这样的生活就是幸福了吧。虽然这种没有什么值得我为之努力的感觉偶尔也让我不安，但是知足常乐的个性却一直阻止我去改变什么。每天在师长面前把应当完成的功课做得还算过得去，然后就溜到城里去找点新鲜事来玩玩，和认识或不认识的人聊聊天，或者一个人坐下来翻两页书，喝一杯茶，看看云彩吹吹风，实在无聊了就在躺椅上打一个盹儿——就这样放任自己，懵懵懂懂地混到了十五岁。

我早该知道上帝一定会惩罚我的无知的。十五岁那一年，欧拉王国气数已尽，连王都都沦于金克人的铁蹄之下——只是那时我还不能确切地理解那意味着什么，直到利贝尔城破的那一天。那一天……唉，它明明是深深地长在了我的脑海里的，可是每次要述说它时，我却偏偏什么都说不出。我该怎么形容，一觉醒来，熟悉的乐园就化作一片血海的情景呢？我的父亲，那永远像神一样无所不能的男人，穿着染满鲜血破烂不堪的战甲，严肃却坦然地站在我的面前。在这之前，因为忙于军务，我已经记不清有多久没有见他一面了。而他那天就突然地出现在我的面前……他一手挽着满脸泪痕但神情坚毅的母亲，一手将他从不离身的家传宝剑递了过来。他用一种竭力抑制感情的语气对我说："你拿着它，和凯特娜（夏卡从小驯养的猫型妖兽）一起走吧……"然后，"夏卡，你要好好活着。"

那是我那了不起的父亲留给我的最后一句话。等我再回过神来的时候，已经是一个人，孤单地骑着凯特娜漫无目的地流亡。这中间大概还有一小段日子，是我父亲最忠心的部下和几个老仆护送着我逃离正遭受蹂躏的利贝尔城。可是在乱军之中，他们大概是一个接一个地死去了吧。总之，那段日子就像被层层鲜血糊住了一样，我已经记不清楚了。

可是那之后的日日夜夜，我却记得万分明晰。因为那每一分每一秒，我都在生与死之间挣扎，都在为了生存而战斗。我不是说过我曾是个做什么都不大用心的人吗？那时候的我再也不能这样了。我用尽心力地学习生存的技能——怎样找东西吃，夜晚睡在哪里，生病了怎么办，如何赚钱……我再也不能毫无防备地对每一个人微笑了，而是学着用直觉一眼看穿别人的灵魂，提防着可能发生的欺骗。靠着一身勉强说得过去的武艺，我成了一个赏金猎人，只为金币而挥剑。没有酬劳的事情，就算是举手之劳我也绝对不做，为的是节省哪怕一点点自救的力气。这种卑鄙的行为无疑是亵渎了我的姓氏，可是直到今天我也无法说我后悔了。天知道，在一个到处都是战火、妖魔、饥饿、疾病的世界里，只有十五岁的小女孩如果不用冷血来武装自己，她可能一天也活不下去，当然更不可能活到遇见你们的那一天了。

我就是这样抛弃了我的过去的。我忘了布里克萨特家族的荣光，忘了骑士的信义，忘了我已经覆亡的故国和亲爱的利贝尔城，甚至忘了父母被金克人逼死的血海深仇。是的，为了钱，我甚至还为金克人效过力，当然是隐瞒了自己的身份。正如你们所知道的那样，我对别人说"我的名字是夏卡·蕾亚，是个赏金猎人"。在一个人的寂静夜里，我偶尔也模糊地想起有国仇家恨这一回事，但很快就又忘掉了，因为生存这件事已经耗尽了我所有的力气。所以我安慰自己说，国家灭亡了也没关系，只要从此以后不再有战争就好，至于利贝尔和我的父母……只要我能活着就是对他们最好的安慰了，我只要想着怎么活下去就行了。

我亲爱的弗兰克、温萨尔和伊昂，这就是你们当初所见到的那个我的由来，那个神情冷漠、满面风尘的我的由来。还记得，你们都曾问过我同一个问题："你为什么要一直流浪呢？"我说过："我流浪是为了寻找一个地方，一个能让我停下来的地方。"可是，这是骗人的。一个抛弃了过去，也不盼望未来的人，是根本没有地方能让她停下来的。对我来说，流浪本身就是一切。

好吧，让我们来谈一点高兴的事吧。对，那就是我遇见了你们。那时我十八岁，已经一个人漂泊了三年多，陪伴着我的只有我的凯特娜。

你们三个人之中，我第一个遇见的是弗兰克。那是在他偏僻荒凉的家乡小镇，我正在那里做短暂的休整。在夕阳将小镇广场的地面染成了一片血红的时候，你，弗兰克，正在面对七八个小混混的围攻——不，准确来说，是你一个人在欺负他们七八个人才对吧？呵，那时候的你，像在取乐，又像在发泄，左冲右突地，几下就把那些前来挑衅的家伙撂倒在地。然后，在黑暗降临大地的一瞬间，我看见，你的眼神就像被人类激怒的妖魔一样。再后来，你的父亲来了，唉，好吧，你的继父来了，用吼叫和拳头逼着你跟他回家去。当时站在围观人群之中的我，明显地感到了你对他的恨意，因为你的杀气是那么明显。当然，那时我只是无动于衷地想"这个白痴，这么随便就把杀气流露出来，要遇上高手早给人一剑杀了，可惜了这股罕见的爆发力……算是个练武的好材料"。但是稍微出乎我意料的是，看起来快要爆发的你却一直忍耐着，而且杀气还在一瞬间明显地小了下去。于是，我听见那个像你父亲模样的村汉厉声说"你非要你妈伤心死才算完吗？！"然后我看见你紧握的拳头松开来了。

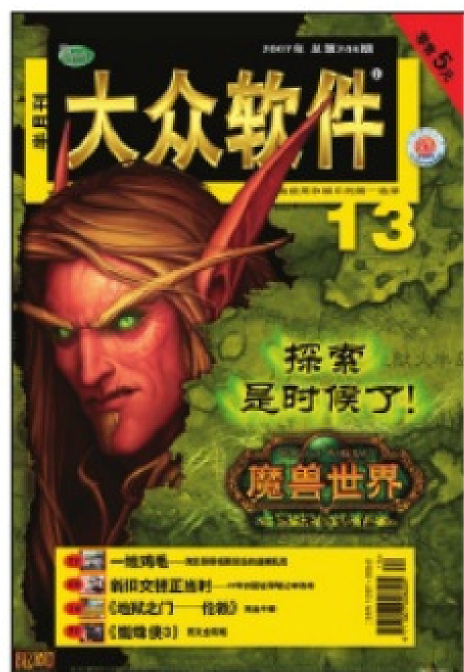
第二次和你打照面是你的家乡小镇发生妖魔骚扰事件之后。因为不断发生妖魔到镇上抢夺食物的事件，镇上的人们都陷入了极度的恐慌之中。不仅仅是因为妖魔可能伤人，更是因为妖魔将人们少得可怜的口粮抢去，全镇人就立刻要面对饥饿和死亡。于是我被雇用来消灭这些妖魔。当我追踪着妖魔的痕迹走到村口的时候，发现一个精壮的少年已经站在那儿了，双手握着一把弯弯的短刀，全身的肌肉都绷紧了，正在等待随时会出现的妖魔。弗兰克，你留给我的第二个印象，就是那一个决绝的背影。一个完全没有受过正规武术训练的少年，打算凭着天生的速度和力量，去对抗不知道有多么可怕的妖魔。这件事，让我一直都觉得你很傻，可是到了今天，我想我是有点理解你了。还记得吗，那时我问你的话——"想逞英雄也不用挑在这个时候，你觉得白白送命是件很了不起的事吗？"

"不是因为觉得了不起才要这么做"，你冷冷地盯了我一会儿，才一字一句地回答，"是因为非这么做不可"。

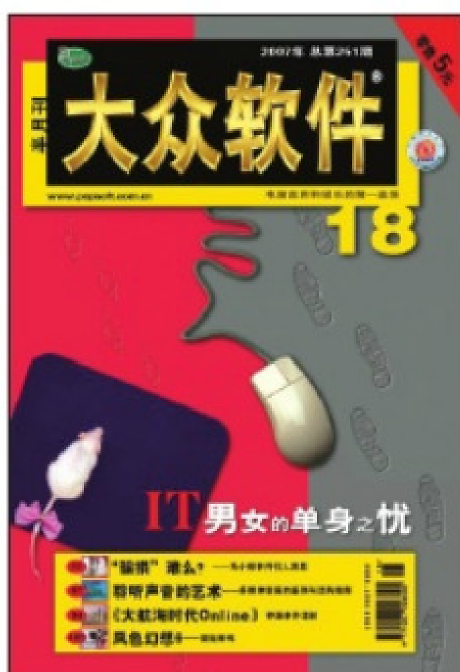
其实傻的人是我啊，弗兰克，我到今天才明白你当时就明白了的道理。对了，从那时开始，我就一直把你当成一个别扭的小孩子，可是你的年龄跟我差不多大呢，对吧？（未完待续）



在2007第13期～18期《大众软件》中，以下作者的文章受到读者广泛好评。在享受杂志社的优厚稿酬之外，特给予如下额外奖励。也希望这些优秀作者继续努力，积极踊跃投稿，为读者奉献更多更精彩的文章。





作者奖励名单

奖励 作者 枫红一刀流 500元

撰写第13期《蜘蛛侠3》图文攻略及其他攻略类文章

奖励 作者 郭志明 500元

撰写第14期《以逸待劳——打造Vista无人值守安装光盘》及其他电脑应用类文章

奖励 作者 曹闻彦 500元

撰写第14期《工欲善其事必先利其器——<魔兽争霸 III>微操进阶学》及其他电子竞技类文章

奖励 作者 吴青 1000元

撰写第15期《双重的控制乐趣——浅谈QTE操作》、第18期《意料之外，情理之中——伴随“神作”诞生的偶然和必然》及其他游戏类文章

奖励 作者 肖遥 500元

撰写第16期《我比你更智能，领养一个机器人宝宝》及其他电脑应用类文章

奖励 作者 夏昆岗、Debug 各500元

撰写第18期《聆听声音的艺术——多媒体音箱的鉴别与选购指南》

奖励 作者 谭湘源 1000元

在第13～18期中撰写了大量电脑应用类文章

奖励 作者 乔珊 300元

积极为“应用心得”栏目及其他电脑应用类投稿

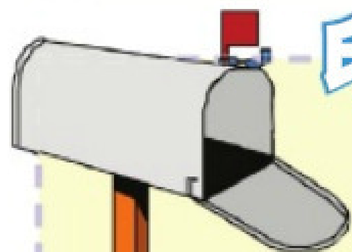
奖励 作者 尹飞 300元

积极为“应用心得”栏目及其他电脑应用类投稿

奖励 作者 郭建伟 300元

积极为“应用心得”栏目及其他电脑应用类投稿





印象大软



我只想说说《珊瑚》。明天的明天真的谁也说不清楚。要是我们过失做错了什么，留下的只有遗憾。我们都知道世上没有后悔药，所以大人们处心积虑步步为营生怕自己走错了一步。儿时的钟爱幻想去了哪里？直到有一天，大人们也在网游里获得了年轻人之间流行的东西。呵，他们一下子坦露出自己久违的童心呀！可是，这样的童心长在成熟的身躯里面对着现实显得多么幼稚。刘松为了珊瑚能违老板之命，能破自身之极，可是也让他对现实生活越来越没有防备了。假如刘松现实中能多一些人际交往，他就能对珊瑚作出合适的表白；假如刘松现实中能多一些察言观色，他就能预料到朝夕相处的警察；假如刘松现实中……可是生活没有一个假如的存在，所以刘松自杀了。

爱得深，爱得疼。“我爱你”一句话是承诺，是刘松和珊瑚欲说不能的承诺；“我爱你”一句话是毒药，使他们爱得如此真挚、强烈；“我爱你”一句话是嘲讽，刘松生命中最后一丝迸发。网恋的确很浪漫，每个人都蒙着一层美丽的面纱。但请自重感情。我只希望每个故事的结局都是童话：从此他们过着幸福快乐的生活。**（黄冠华）**

林晓：2007年第23期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿酬。



我是一名高三学生。我父母总希望我能上一本，但我现在的破成绩……唉，股票涨了，基金涨了，食堂的饭菜也涨价了，怎么我的成绩就不涨呢？现在班里同学开玩笑说，考不上大学就上双N。双N就是计算机培训学校。不上大学在这种学校培训一年，然后就可以找到工作，还是特有前途的IT行业，“钱”途光明！

可是，前景真这么光明吗？现在这么多大学生找不到工作，参加个培训班就有人抢着要？再说了，我现在就读的学校是重点高中，我总觉得从这种学校毕业考不上大学是件特丢脸的事情。况且，我不能确定我是否喜欢投身于这种高科技的行业。

林晓姐姐，我现在真的很无助。在这个成绩决定一切的环境里，我是一个不折不扣的弱者；在学历就是一切的社会里，我真的能站得住脚吗？**（期待你解答的读者）**

林晓：首先学历不能决定一切，它只能代表你受过高等学校的教育。一个现代化的社会，需要的人才是多方面的。很难想象，只有理论工作者而没有实际操作者，只有坐办公室的而没有下工厂的，这个社会还能否顺利运转。重脑力轻体力的所谓精英论，可是害人不浅。要想在社会上站得住脚，一方面需要有专业知识和技能，另一方面要靠勤奋和刻苦，缺一不可。许多找不到工作的大学生，并不仅仅是就业供需之间存在差异，还有的是不想从基层从艰苦的环境中做起。看到人家拿高薪的人多，而看到人家在拿高薪前付出艰苦努力的人少。

很多读者朋友和你一样要进入高三最后的半年冲刺期了，关于上大学、关于就业的疑惑他们不会比你少。我想把“天道酬勤”这4个字送给你们。我相信这个世界还是公平的，你付出多少，你就能够得到多少。除了你自己，其实没有人能够打倒你。预祝高三的朋友们学业有成，健康快乐！



魔力宝贝——辉煌与没落

我是个怀旧的人。《魔力宝贝》这款网游现在的许多玩家并不熟悉，它是第一款由日本ENIX制作的卡通网络游戏，于2002年1月16日由网星公司代理开通测试。

这是一个2D的回合制游戏，很多人说它像《石器时代》。其实不然，石器也是2002年1月才上市的。这中间差的只是个先来后到，而有的却是先入为主。对于那些持魔力“模仿”一说的人，其实到底是谁先模仿谁孰未可知。

不可否认，石器这游戏也有许多魔力所不具备的特色。然而相对于石器，魔力打击外挂首创国内大规模停权行动确实高超不少。石器外挂的泛滥与魔力的坚决抵制，使得当时两巨头的游戏秩序截然不同。在我看来，石器是比较乱的。为什么呢？人都挂着啊，为了升级而升级，为了任务而任务。只偶尔和人玩玩PK或是极少数人的真情投入——手动升级……而我就是那极少数人之一，所以看到这样一个局面，我转投了魔力。

魔力所带来的世界让人眼前一亮。这里没有外挂，所有人做任何事都是手动（除开挂着挖材料），在游戏中给人的感觉就是亲切、和谐与友好。

这是许多由石器转魔力玩家的共识，而非片面之词。我是从魔力1.5开始玩的，直到3.5过后我才将其放下。

《魔力宝贝》1.5版《神兽传奇》、魔力宝贝2.0《传说中的勇者》、魔力宝贝2.5《法兰的义勇军》、魔力宝贝3.0《龙之传说》、魔力宝贝3.5《激斗！竞技场》，这些版本在我心头不住萦绕，勾勒出我心中最美好的回忆。因为想念的缘故，去年5.1的时候，我又重新回到了魔力中。可惜这只是曾经的梦、如今的痛，是我一厢情愿罢了。过去的终究过去了，魔力宝贝也早已今非昔比、物是人非了。曾经热闹的法兰街道如今像被遗弃了般，永远只存在于记忆中了。即便是到了新城中，稍微有点人的也就只有服务器一线。而当年满服满线爆满的盛况早已一去不复返了（屡次合区便可说明）。

在我重新玩的那几天里，感觉走了的不仅仅是玩家的数目。那更是一种情感的流失，一种魔力中曾经的温情、爱情与友情。在如今的魔力中，多数人都已随时代之大流，不再那么和谐与友好了。

这让我着实伤心不已，那些所谓的好友随意删片早已让我麻木。想当初，大家每次一起练级，一起坐下聊天都有说有笑。听着魔力中旋律优美的伴奏，真是说不出的美好与畅怀。可是现在的强烈反差让人难以接受。每个人都自顾自的，只活在各自的游戏里，不再给朋友需要的帮助，不再关心他人。这就是重回魔力给我带来的主体感受吧（毕竟还是有没变的老玩家）。

这就好像垂死挣扎一般，我想魔力1的逼近尽头终会成为现实。如今魔力2就快降临，我不知道我是否会去尝试。但至少它绝不会颠覆魔力1在我心中的地位，魔力1在我心中永远都是最好。因为我是魔力曾经的爱好者，魔力如今的回忆者，魔力永远的拥护者。

不知怎么，我一直觉得魔力宝贝的音乐是我在所有网游中最喜欢的。而我最爱听的是在里谢里雅堡的那一段，音乐中透着无穷的哀伤，就像如今没落的魔力一般，寂寞连同萧瑟的意境已清晰起来。

是的，我想法兰城的哀歌即将奏响。这不仅是一个游戏的结束，更是一个时代的终结！**（邓吟哲）**

林晓：2002年到现在，5年，网络中也不过经历了1000多天，怎么就像是预支了玩家的整个生命？春夏秋冬季节的流转只是屏幕上背景的更换，游戏进度条取代了墙上的挂钟。多少网游热了又冷，多少朋友聚了又散，其实平常。在感慨和悲伤的同时，我们是不是该正视自己那流逝中的青春，面对网络外被你忽视的生机盎然世界？



巧绘心中风色——风色幻想系列大型原创画稿大征集



活动主办方：寰宇之星　《大众软件》

截稿时间：2008年1月6日

如果你是美术达人，这里就是你的地盘；
如果你是风色粉丝，这里就是你的天地；
如果你还不知道风色，这里就会让你感动。

现在拿起画笔，用色彩涂抹你对风色的记忆，让这份感情留下美丽的印记。同时我们将从参赛作品中选出优秀作品，收录到官方出版物中。当然，没有入围的玩家也不要遗憾，还有丰富的实用好礼等你拿！

绘制你心中靓丽的风色，让每一部作品都成为来自于你力量的风色继续下去！

作品要求：

电子版画稿尺寸为1200mm×900mm，格式为JPG文件，大小不能超过2Mb。提交作品请用附件方式，邮件主题请注明“风色幻想原创画稿”。邮件中请说明创作者的名字和联系方式。

手绘版画稿尺寸不限，请在画稿背面写清创作者的名字和联系方式。画稿不予退还，请自留备份。

参与活动方式：

电子版画稿请E-mail至linxiao@popsoft.com.cn

手绘版画稿请邮寄至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 林晓收　邮编100036

活动奖项与奖品：

“风色花冠”奖：

奖励方式：作品收录至《风色幻想XX》官方出版物中

获奖方式：经过弘煜科技、寰宇之星、《大众软件》三方甄选、认可的画稿作品

“风色画匠”：4名

获奖奖品：世嘉I系列电子宠物iDog

获奖方式：从参赛作品中选出4个顶级作品，获得该奖项

“风色lucky star”：10名

获奖奖品：《风色幻想XX》标准版

获奖方式：从参与活动的玩家中，抽取10名幸运玩家，获赠该奖项

（有关《风色幻想》系列游戏最新动态，请查询www.unistar.cn）

飞信 Fetion　参与飞信互动　赢取手机大奖

下载飞信软件，添加《大众软件》为飞信好友，就可以与编辑沟通交流最新潮流信息，同时参与互动答题活动，更有机会获得中国移动定制手机大奖。

一等奖：每月1名，奖品为中国移动定制手机。
二等奖：每月2名，奖品为飞信好礼1份。

本期题目：

1.本期硬件评析栏目中，打造家庭影院需要的三大件是什么？
2.第五届网博会举办的时间和地点。

11月获奖名单：

一等奖　山东　王春然
二等奖　辽宁　卢思彤　　上海　杨家俊

飞信介绍：中国移动飞信软件全面支持手机和电脑的多终端登录以及应用时的任意切换，保证用户永不离线。



参与活动方式：

1.登录飞信官方网站www.fetion.com.cn下载客户端软件。
2.发送短信KTFX到10086开通飞信，将收到您的飞信号码。
3.登录飞信软件，添加本次活动专用号码992223为好友，按软件提示提交问题。

飞信号码：992223
昵称：大众软件

中国移动即时通讯工具

不一样的TBC！

——《魔兽世界——燃烧的远征》笑话与漫画大征集

一个瘦小的亡灵向一个魁梧的牛头人抱怨道：“凭什么我们亡灵没有巨魔高大也没有侏儒聪明啊？太不公平了！”

牛头人解释道：“唉，人家巨魔吃了纽崔莱，侏儒喝了脑白金！”

亡灵回头打量了牛头人一番，愤愤说：“那你为什么也这么强壮！”

牛头人从背后取出一瓶白色液体，“咚咚咚”一饮而尽了，笑眯眯对亡灵说：“一天一斤奶，强壮牛头人！”**（/mg无名/mg）**

某公会组队荡奥金顿的暗影迷宫，他们一路艰辛终于放倒了摩摩尔。此时，TS里公会老大讲话了：“公会里哪个MM唱首歌庆祝一下嘛！”

一MM便开始唱了。刚唱两句，一公会成员便发话：“唱左了啊！”“换右声道！”另一公会成员说道。只见游戏画面里一亡灵盗贼开始疾跑，迅速奔到那位唱歌女成员右边大声喊道：“唱左了，你们不会站在右边听吗？”**（紫月寄居蟹）**



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

游戏设计者之路

《大众软件》、清华SGAD（高级游戏美术设计师定向培训班）联合活动

许多玩家和游戏爱好者总是在抱怨国内游戏开发制作力量的落后，但实际上，中国的游戏制作行业早已通过另一条道路向世界范围内的玩家展现着自己的能力。许多玩家并不了解，很多国际知名游戏的制作过程中，都有国内的游戏制作小组参与其中。当你惊异于游戏大作向你展现惊人的效果之时，请记住，那个令你震惊的Boss很可能就是国内某个游戏制作团队中的设计师设计完成的。

《大众软件》始终致力于国内游戏制作力量的培养和建设，在过去的一年内接触了国内大量游戏制作培训机构，寻找其中正规且实力雄厚的，试图将其切实有效的服务介绍给国内希望从事游戏行业的用户。

事实上，《大众软件》在2年前就开始了这方面的跟踪报道，期间也有多家培训机构寻求与我们的合作。但是本着对读者负责的精神，我们一直采取认真谨慎的态度。经过一年多以来的调查了解，我们选择了与清华SGAD培训机构进行合作。该机构以原上海育碧软件有限公司的游戏原创团队的部分成员为基础，集结众多业界技术精英，结合国外同行业的质量标准和规范流程，自2005年开始实施清华SGAD课程（Senior Game Art Designer training programs，高级游戏美术设计培训课程）。2007年9月，清华SGAD加入了美国VYK游戏美术外包公司的VYKtrain培训概念，提升了实战性和就业标准化。使学生学习方向更专业，针对性地解决了相关专业的就业需求。

现在，本着为行业内众多公司继续培养游戏制作人材的想法，我们同清华SGAD合作，将这一课程向全国范围内推广。我们希望这个活动既能解决部分就业难题，又能为中国游戏业提供新鲜的血液。能促成这样的好事，才是我们第一次进行这样的合作活动的根本原因。

该课程以小班进行教学，教学中摒弃以往类似教学中常出现的大而全的培训方式，完全以用人单位的需求为导向进行课程设计，学员毕业后即可直接融入游戏制作项目的正常进程。同时在教学之外严格入学门槛，以确保学员与用人单位的双方质量。这种办学策略的成果得到了用人单位的好评，该课程自2005年实施至今，已经有上百名学生合格毕业，并以97%的就业率走向了各自的事业岗位。



1 承诺

所有通过入学考试的学员，只要通过本期的结业考试，或者第一期未及格而经第二期复读通过考试者，将负责100%安排工作。

2 招生对象

大专以上或同等学历资格，具有一定的美术专业能力。

3 学杂费说明

报名、入学考试、试听期均为免费，但考生因入学考试及试听所发生的所有费用均自理。

教学及之后的工作推荐分南京、上海二地分别独立进行，学员可自行选择在某一地入学及结业后工作。其中南京培训点一期学杂费为18 000元，上海培训点一期学杂费为22 000元。原则上学生入学后的食宿自行安排，但若学生需要，校方在入学或教学的任何过程中均可提供最基本的食宿资讯及安排。无论何种安排，食宿所发生的费用均为学员自理。

学员中途退学按已上课时计算退还部分学杂费，在退还之前需先扣除乙方基础费用5000元。学员第一期未通过结业考试，若不再跟读，校方需退还其学费的25%。

4 报名、入学考试及教学日程安排

报名时间为2007年12月1日～2008年1月20日，请通过E-mail索要及寄送已填好的报名表。

入学考试定于2008年1月26日及27日，分别在北京、上海两地举行。考试后三日内公布成绩并通知学员。

2008年2月18日正式于上海、南京二地同时开课，前两周为试听期。试听期结束后，校方将与学员做出双向选择。校方将根据学员在试听期的表现选择是否参与正式教学，学员也可自行确定是否留校进一步学习。

2008年3月1日，校方与参与正式教学的学员签订教学及安排就业合同，学员需于签订合同时即时缴清所有学费。正式教学期为3个月。

2008年5月30日进行结业考试。三日后，根据考试结果安排就业及继续就读下期等事项。

5

报名联系人：林静
报名E-mail：linjing@popsof.com.cn
联系电话：010 - 88118588 - 1200

混沌初分不计年，马里奥救那公主万古流传。
这一日神经我正然门前站，大漠小虾他来到了我的面前。
小虾上前开言唤，尊了声：“老8，且要你听我言。
欧美日本我全玩遍，无一个游戏能叫我玩上一天。
听说这TOP TEN甚是精彩，但有啥好游戏且拿来与我一观。”
神经我闻听哈哈大笑：“兄弟你不必口出狂言。
这里有的是经典佳作，你要玩不下去都不跟你要钱。”
小虾摆手：“我倒不信。”
神经说：“你要是不信，请到TOP TEN里边。”
我二人并肩往里就走，有10个游戏它排得周全。

神经我指着几款游戏，满怀信心便待开言：
“皆道你是个球迷，这实况、FIFA定然与你有缘……”
小虾未曾待我说完，便把那头摇得一阵目眩，
只道：“大错特错不要来，侮辱我的美我便要把家还。
这实况、FIFA本各具所长，整日里争来吵去着实可怜。
二者都还有待进步，哪日完美了你哪日让我玩。”
我叹一声“小虾你太刁钻，即便如此且与我再往前。”

我二人来到了下一站，只见两个中国巨人立地顶天。
我说：“不要足球还有篮球可玩，NBA杀出个姚明易建联。”
小虾摆手一声长叹：
“奈何我天生身长手却短，一看篮球便想要睡眠。”
我道：“小虾你休要猖獗，十停尚有八停还未拿与你看。
我有那飞车号称极品，代代上榜在此一脉相传。”
小虾道：“不是我不想把它来玩，只怕我习惯了极速快感。
打车时遇到那交通瘫痪，便想揍那司机嫌他开太慢。”
且罢，就算体育类已经看完，其他还有的是可供挑选。
这三国征伐何其壮观，有一个游戏专将其来赞。
小虾插来一句将我打断：“且住，且住。
这游戏节奏实在太慢，鼠标点来点去着实让人烦。
我不是蓝星我很有爱心，且把那有爱的游戏拿来与我看。”

我抚掌大笑：“来，来，来，这事妙不可言。
我自有那游戏满载着爱，让你一玩保准魂飞九天。
便是那仙剑系列第四代，云天河带着美眉一路去寻仙。”
小虾道：“这美眉可由得我自个儿挑选？”
我说：“由不得，由不得，结局里你要打上光棍儿整百年。”
“不玩，不玩。”小虾摇头只管喊，
“悲惨的结局我不爱，我总是心太软，心太软。”
我暴起了青筋气黑了脸：“你这孩子太欠管！
这不玩，那不玩，该送去椅子居士门下学三年！”
小虾叹口气：“非是我胃口刁钻爱挑拣，从小养成了坏习惯。
偷来的骆驼骑不得，盗版的游戏玩不欢。”

“且罢，你这孩子太妖孽，看我镇出最后的法宝将你管。
TOP TEN上有奇物，事不寻常不出现。
有个游戏美又妙，它的乐趣大无边。
世人皆称‘山口山’，另一个世界待你去探险。”
小虾一看心花放，直赞TOP TEN名不虚传：
“这个游戏呱呱叫，我玩它十天十夜也不嫌烦。
且待我打点行装去上山，谁来聒噪我就跟他把脸翻。
我饿了休要与我把饭菜上，方便面泡上这么几大碗。
我渴了休要与我买来饮料，自来水接上那么三四大坛。
我困了休要把我抬去床上，我一头就趴在那显示器边。
我晕了休要将我送去医院，买张点卡就当作我的勾魂幡。”

说着说着就不再言语，我一听便觉好心酸。
自此小虾山上征战，不多不少整一年。
一日神经我闲暇无事，忽然将小虾记在心间。
动身便去将他来看，但见小虾状非寻常，
俗间凡胎貌都不见，变成了庙中一神仙。
面若锅底气若游丝，八尺的长髯挂在腰间。
神经取出一法宝，八行大字写在上面，
恍惚间只看见“沉迷游戏伤身，合理安排时间……”
法宝“啪”地贴在脑门上，小虾惊醒过来揉了揉眼，
“一番好梦真罕见，搞得我分不清哪是幻境哪是人间。”

这便是：游戏虽好终须有度，乐趣无边时间有限。
最后愿诸位，福如东海寿比南山！

（注：本文故事纯属虚构，如有雷同纯属巧合）



晶合实验室 8 神经

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 劲舞团	
3 跑跑卡丁车	
4 梦幻西游	
5 完美世界	
6 奇迹世界	
7 魔兽争霸III	
8 泡泡堂	
9 大话西游	
10 征途	

网吧调查

100台机器以下（含100）

长春恒光网络中心，广州迅捷网吧，北京边锋蓝上网服务有限公司，乌鲁木齐奇幻网吧，重庆未来之窗网吧，上海心怡网吧等

101～300台机器

天津磁力网吧、恒润网吧、宏瑞网吧，深圳彩虹谷网吧、宇宙网吧，郑州吉祥网吧、精彩网吧，上海潜水湾网吧、F1金鲨颐东网吧，北京中良仁和商贸有限公司安贞上网服务中心、诚鲲商贸有限责任公司第二上网服务分部，广州聚缘网吧、梦幻界网吧，重庆乐驰网络俱乐部、晓春网络等

301～700台机器

深圳网上人间网吧，广州东豪网吧，西安小蚂蚁连锁鑫焰网吧、世纪星图手拉手网吧、新西部网都，长春英图通达店、富豪网吧等

感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、华冠臣、房中贤、梁宇、钱喆、罗戌之、杨家俊、张鹏程、刘佳等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2993	暴雪	2005年	第九城市	○
2	跑跑卡丁车	2936	Nexon	2007年	世纪天成	↑
3	诛仙	2919	完美时空	2007年	完美时空	↑
4	梦幻西游	2891	网易	2003年	网易	↓
5	劲舞团	2777	T3 Entertainment	2005年	久游网	↓
6	奇迹世界	2654	韩国Webzen	2007年	第九城市	↑
7	街头篮球	2387	JCC	2005年	天联世纪	↑
8	QQ幻想	2210	腾讯	2005年	腾讯	↓
9	泡泡堂	2200	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
10	武林外传	2076	完美时空	2006年	完美时空	↓

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	2744	上海软星	2007年	8.9	↑
2	魔兽争霸III——冰封王座	2734	BLIZZARD	2003年	8.5	↓
3	极品飞车——无间追踪	2629	EA	2005年	9.0	↓
4	实况足球10	2614	Konami	2007年	8.8	New
5	生化危机4	2588	Capcom	2007年	8.8	↓
6	三国志11	2531	KOEI	2006年	8.8	↓
7	FIFA 06	2410	EA	2005年	8.2	↓
8	NBA Live07	2307	EA	2006年	8.2	↓
9	极品飞车——生死卡本谷	2299	EA	2006年	8.1	↓
10	FIFA 07	2165	EA	2006年	8.2	↓

邮发代号：82-726

零售价：￥5.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN